

Светлана ГИЦ



Мир фантазии

Мурск 2007

учебно-
методическое
пособие



Проект
Лаборатории образовательных технологий
«Универсальный решатель»

Гин, С. И.

Г49 Мир фантазии: учебно-методическое пособие для учителей начальных классов / С. И. Гин. — Минск: ИВЦ Минфина, 2007. — 176 с., ил.

ISBN 978-985-6782-55-1.

Курс «Мир фантазии» ставит своей задачей обучить детей навыкам творческого мышления и управляемого воображения. Методологическую основу курса составляют приемы развития творческого воображения из теории решения изобретательских задач (ТРИЗ).

Пособие представляет собой подробные поурочные разработки для учащихся 2-3 классов, включающие рекомендации по проведению каждого урока, примерные схемы диалогов, анализ возможных трудностей, приложения.

Курс «Мир фантазии» прошел апробацию в 1995–2005 гг. в школах Беларуси, России и Украины.

Данный курс входит в состав программы «Развитие творческих способностей», которая включена в Сборник программ школьного компонента Министерства образования Республики Беларусь (1-4 классы).

Предназначено для учителей начальных классов.

УДК 373.3.025.8
ББК 74.202.4

ISBN 978-985-6782-55-1

© Гин С. И., 2007
© Киселева Л., рисунок на обложке, 2007
© Оформление.
УП «ИВЦ Минфина», 2007

ОТ АВТОРА

Летом 1989 г. я впервые побывала на семинаре по ИПРИЗ (теории решения изобретательских задач), где и познакомилась с приемами развития творческого воображения.

Мои первые учителями были В. Петров, Э. Злотина, М. Шуб, А. Честеренко, М. Тафитулин.

Я очень благодарна этим людям за удачный старт.

Затем в течение нескольких лет были уроки по развитию воображения в начальных классах СИ № 51 г. Томеля.

Вначале не все получалось, возникало много вопросов, сомнений, но все они оставались за дверью класса, в котором были мои ученики и мир нашей фантазии. Искренняя радость, неподдельный интерес, желание детей придумать «еще и еще!» привели к тому, что захотелось поделиться опытом работы, чтобы и в других классах другие учителя и ученики тоже смогли почувствовать окрыленность...

С 1994 г. при активной поддержке директора школы С. А. Чайкуна началась апробация курса учителями начальных классов СИ № 51. Выражаю большую благодарность учителям, которые стояли у истоков этой книги, чьи замечания, пожелания и предложения нашли в ней отражение.

Это *Т. В. Викилова, Т. В. Коконова, Е. Ч. Леоненко, Ч. В. Мороз, И. Е. Прокопенко, В. А. Стражева, Л. А. Холуева, Ч. М. Филипенко.*

Через год была издана первая версия методического пособия «Мир фантазии» как раздаточный материал для слушателей семинаров.

Многочисленные встречи и занятия с учителями в разных городах, их письма с анализом работы, детские работы, общение с коллегами – *И. Мурашковой, А. Нестеренко, Т. Сидорчук, Ч. Рубиной* – помогли мне в создании последующих версий книги.

И вот окончательный – улучшенный и усовершенствованный – вариант перед вами, дорогие читатели. Надеюсь, что эта книга подарит вам и вашим ученикам радость творчества, желание жить и творить с интересом, выдумкой, фантазией.

И напоследок я хочу выразить благодарность тем людям, которые были рядом, верили в меня и поддерживали мою работу. Это *Анатолий Тин, Александр Камин, Ирина Андржеевская*, и, конечно же, мои дети.

«Приготовились!» – так называется рисунок на обложке, любезно предоставленный художницей *Людмилой Киселевой*.

Приготовились – и вперед: вместе шагнем в мир фантазии наших детей...

С уважением и пожеланием удачи –

ваша Светлана Тин

*Если мы хотим научить думать, то прежде
мы должны научить придумывать.*

Дж. Родари

ДИАЛОГ С ОППОНЕНТОМ

— *Учить детей придумывать? Зачем? — Они же и так все фантазеры! Да они и безо всякой учебы могут такое придумать, что нам и не снилось!*

— Однако, как писал Л. С. Выготский, никаких научных данных о том, что детская фантазия богаче и разнообразнее, чем у взрослого, нет. Детская фантазия более непритворлива и нетребовательна, но работу воображения определяют взаимоотношения со средой, сложные и многообразные, которые могут быть только у взрослого человека...

— *Пожалуй, с этим можно согласиться, если внимательно присмотреться к детским фантазиям...*

— Многорукие, многоголовые монстры, путешествующие в космосе, приключения которых очень сильно напоминают разрозненные фрагменты боевиков и ужасиков... Вместе с тем такое «неуклюжее» фантазирование говорит о том, что у ребенка есть потребность в этом, но он не умеет ее иначе выразить.

— *Хорошо, этому нужно учить, но почему в школе? Есть кружки, клубы по интересам, у нас хорошо развита система дополнительного образования. Школа — место для серьезной учебы, а не для всяких фантазий.*

— Действительно, обучать фантазированию можно и в кружках и даже дома под руководством родителей. Да и в школе урок «Мир фантазии» проводится как занятие по интересам и может быть необязательным для всех учеников (хотя желательно, чтобы на первых уроках присутствовали все дети для создания собственного впечатления.)

Что же касается «серьезности» школы, то именно богатое, творческое воображение, свободное раскрепощенное мышление помогут детям лучше осваивать «серьезный» учебный материал. Общее направление развития показывает, что становится все меньше и меньше сфер деятельности, где превалирует репродуктивное начало. Готовя детей к будущему, мы должны готовить их к творческой деятельности.

— Хорошо, но, мне кажется, гораздо эффективнее будет учить не весь класс. Некоторым детям это просто не нужно и не дано...

— Дано всем! Другое дело, что у каждого ребенка своя скорость движения и свое направление. Однако именно на уроках, подобных «Миру фантазии», слабый ребенок сможет почувствовать свою значимость, поверить в свои силы, ощутить себя создателем.

— А как же с дисциплиной? Устный курс, у детей нет никаких печатных пособий, они неизбежно начнут отлежаться, и никаких результатов не получится!

— Да, действительно, «Мир фантазии» — это устный предмет. Однако на протяжении урока предусмотрены разнообразные виды деятельности, в том числе письменной (запиши, нарисуй). К тому же, как свидетельствует практика, эти уроки проходят на «одном дыхании», на эмоциональном подъеме учителя и детей, и проблем с дисциплиной, с нежеланием работать обычно не возникает.

— Как быть с оценками? Дети захотят получить «вознаграждение» за свою работу!

— В курсе предусматривается система оценивания по критериям новизны, по уровню оригинальности и неповторимости. Могут проводиться выставки работ, создание самодельной книги с лучшими работами и др. Вы можете также оставить и традиционную

систему оценок, но необходимо четко оговорить критерии оценок. Причем двойка (если без нее не обойтись) ставится не за плохую работу, а за не сделанную.

Вообще же учителя работали без оценок и говорили, что детям на уроках «Мир фантазии» оценки только мешают, они не нужны. «Вознаграждением» же станет радость от творчества, чувства «Я могу!», «Я умею!»

— Вы постоянно говорите, что курс направлен на обучение детей творчеству, нестандартному мышлению, но в чем же творчество учителя? В пособии все расписано по минутам, даются примеры заданий, упражнений, игр, весь иллюстративный материал, — не превратится ли учитель в пассивного исполнителя?

— Скажите, а профессия артиста или певца — творческая? Но в чем творчество? Режиссер указывает, где и как стоять, что говорить; музыку пишет композитор, стихи — поэт, а певец просто исполняет. Нет, не просто, потому что это «чужое» пропускается через себя и только после этого выпускается «на публику» — в этом и состоит творчество.

И второй момент: когда в первый раз хочется приготовить новый необычный торт, приходится выполнять все строго по рецепту, не так ли? (Хотя знакомые блюда делаются вообще без всяких рецептов.) Отличие именно в этом: впервые и новый.

Предлагаемый курс для многих тоже будет «первые и новый», и рекомендации для учителя могут сделать его «привлекательным и интересным» для вас и вашего класса.

К тому же многие рекомендации указывают последовательность действий и общее направление работы, а вот как эта работа будет проходить, насколько

учитель сможет стать соавтором урока — в этом и состоит ваше творчество.

Задача автора — предоставить все необходимые материалы, а строить урок предстоит лично вам.

— А как лучше организовать работу в группах? И на счет домашних заданий есть вопрос...

— Чувствую, что вас уже не нужно убеждать в целесообразности и необходимости развития творческого воображения. Вопросы уже носят «технический» характер, как лучше организовать работу, поэтому предлагаю далее продолжить как

РАЗГОВОР С ЕДИНОМЫШЛЕННИКОМ

— По каким критериям проводился отбор учебного материала?

— Основой курса являются приемы нахождения новых идей, в том числе приемы развития воображения на базе ТРИЗ (теории решения изобретательских задач). Из многообразия тем был отобран материал, позволяющий достаточно быстро и легко научить детей алгоритмам создания собственных творческих достижений: сочинению загадок, игр, сказок и др.

— Какие ожидаются результаты? Как их отслеживать?

— За время обучения дети научатся сочинять загадки, метафоры, сказки, освоят приемы «Морфологический анализ», «Метод фокальных объектов», приемы фантазирования, смогут научиться преодолевать действие психологической инерции и стремиться к новизне.

В начале и конце года проводятся контрольные работы, позволяющие оценить эффективность обучения. Возможно проведение итогового психологичес-

кого теста, определяющего уровень развития воображения, оригинальности, креативности мышления.

— Как часто и с детьми какого возраста и уровня подготовки проводятся уроки «Мир фантазии»?

— Урок «Мир фантазии» проводится один раз в неделю как занятие по интересам. Уроки проводились с детьми разного уровня подготовки (от классов повышенного индивидуального внимания до экспериментальных, гимназических) и возраста (от старшей группы детского сада до пятиклассников). Оптимальным представляется проведение уроков во 2 классе (по программе 1–3) или в 3 классе (по программе 1–4), в иных случаях необходимы коррективы учебного материала.

— Можно ли переставлять темы уроков, нужно ли темы объявлять детям?

— Планирование составлено таким образом, что темы образуют логическую последовательность, материал одних уроков является опорой для последующих, поэтому перестановки нежелательны. Иногда возможно объединение двух тем на одном уроке.

Названия тем детям объявляются в отдельных случаях, предусмотренных пособием. А вообще темы предназначены для учителя в качестве образца записей в журнал.

Основную же мысль урока учитель может неоднократно повторять на уроке и стремиться к ее достижению.

— Нужно ли стараться выполнять все задания из примерного перечня?

— Нет, материал дан в избытке, чтобы каждый учитель мог подобрать задания, соответствующие особенностям класса. В пособии оговариваются время проведения заданий и количество примеров.

— *Нужно ли стараться подводить детей к правильному, «контрольному» ответу, указанному в пособии?*

— Ответы детей приводятся только для ориентации учителя в ходе беседы и носят примерный характер.

Главное, чтобы ответы ваших детей не противоречили условию, и в этом случае они все будут тоже правильными. Если же «контрольный ответ» необходим (например, как связующее звено со следующим этапом урока), то учитель сам произносит его в конце обсуждения.

— *Почему многие задания выполняются в группах? Как лучше организовать эту работу?*

— Работа в группах преследует две основные цели: «сэкономить» время урока, когда высказаться хотят буквально все; научить детей вести конструктивный диалог друг с другом.

Обычно группа — это четыре человека (две соседние парты). Состав групп может оставаться постоянным, меняется только спикер, представитель от группы, который сообщает о результатах.

Каждая группа получает собственный вариант задания, заранее написанный на большом листе, где и будет выполняться задание.

Учитель помогает группам в случае затруднений, дает необходимую консультацию.

Время желательно регламентировать: на обсуждение в группе отводится 3–5 минут, для выступления спикера — 1–2 минуты.

— *Является ли обязательным выполнение домашнего задания?*

— Можно ответить так: очень желательно, особенно для малоактивных детей.

Домашнее задание может быть заранее написано на доске (закрыто от детей до соответствующего этапа урока), необходимые пояснения учитель дает устно.

Задание выполняется на отдельном листе бумаги (с указанием фамилии) или в тетради (сдается до начала урока учителю).

Учитель на уроке не приводит примеры выполнения домашнего задания, чтобы не создавать стереотипы, ограничивающие фантазию детей. В отдельных случаях учитель может дать пример выполнения, но на повторение этого примера должен быть наложен запрет. Количество вариантов выполнения задания не ограничивается. Оформление работы произвольное, допускаются иллюстрирование, изготовление в виде книжки, игрушки и др. В выполнении заданий могут помогать родители.

Очень полезно, чтобы учителя тоже выполняли домашнее задание — для стимулирования собственного творчества и поддержания себя «в форме».

— *Что необходимо учащимся для работы на уроке?*

— Для работы на уроке и записи домашнего задания достаточно иметь обычную тонкую или полубольшую тетрадь (если в ней будут выполняться домашние задания).

На уроках часто даются задания, связанные с рисованием, поэтому желательно иметь цветные карандаши или фломастеры.

— *Нужна ли учителю специальная подготовка, чтобы работать по пособию «Мир фантазии»?*

— Дополнительные знания, полученные на семинарах или из книг, естественно, помогут вам в проведении уроков. Но есть опыт многих учителей, которые работали только по книге, и достигали очень хороших результатов. Главное — ваше желание, заинтересованность — и все у вас получится, можете не сомневаться! Новых открытий вам и вашим детям!

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Первая четверть

1. Понятие о фантазировании.
2. Понятие о психологической инерции.
3. Развитие ассоциативности. Критерии новизны.
4. Ассоциативные загадки.
5. Метафоры.
6. Значение ассоциативности.
7. Развитие ассоциативности: обобщение.
8. Прием «Объединение».
9. Прием «Морфологический анализ».

Вторая четверть

10. Игры со словами.
11. Конструктор игр.
12. Придумывание сказок.
13. Прием «Морфологический анализ»: обобщение.
14. Признаки объектов.
15. Действия объектов.
16. Метод фокальных объектов.

Третья четверть

17. Приемы фантазирования Дж. Родари. «Круги по воде».
18. Приемы фантазирования Дж. Родари «Бином фантазии», «Произвольная приставка».
19. Прием «Что потом?»
20. Прием «Творческая ошибка».
21. Обобщение приемов фантазирования Дж. Родари.
22. Прием «Оживление».
23. Прием «Увеличение – уменьшение».

- 24. Прием «Ускорение – замедление».
- 25. Метод Робинзона.

Четвертая четверть

- 26. Прием «Наоборот».
- 27. Прием «Связки антонимов».
- 28. Обобщение приемов фантазирования.
- 29. Сказки про животных.
- 30. Фантазирование и прогнозирование.
- 31. Итоги обучения.

1

Понятие о фантазировании

*Основная мысль урока:
фантазированию можно научиться.*

1. Беседа «Легко ли выдумывать?» (7–8 мин).

Урок начинается с чтения отрывка из рассказа Н. Носова «Фантазеры» (см. приложение).

После чтения предложение Мишутки и Стасика переадресовывается детям: «Выдумайте что-нибудь!»

Если «что-нибудь» выдумать трудно, можно предложить придумать что-то конкретное (нового зверя, одежду, игрушку или что однажды видели, что однажды случилось и т. д.).

При обобщении учитель предлагает детям ответить на вопрос: трудно или легко выдумывать (чтобы было и интересно, и что-то новое).

2. Беседа о фантазировании (10 мин).

Вопросы для беседы:

– Почему Мишка и Стасик так разговаривали? Зачем им это было нужно?

– Многие люди любят читать и смотреть о том, чего не бывает: дети – сказки, взрослые – фантастику... Как вы думаете, почему?

– Назовите известные вам сказки (можно использовать игру с мячом).

– Как узнать: где сказка, а где рассказ – «не-сказка»?

Возможные варианты ответов детей: в сказках животные и предметы разговаривают, есть волшебство и волшебники, сказочные герои и др.

Чтобы наглядно продемонстрировать отличие сказки от «не-сказки», учитель рассказывает несколько сказок, убрав из них волшебство. Детям предлагается узнать, какую «сказку» рассказывает учитель, и ответить на вопрос: «Осталась ли сказка?»

Например:

«Снесла курочка яичко. И была у деда с бабой вкусная яичница на завтрак...»

«Пошла девочка в лес, на нее напал волк и съел...»

«Во время урагана девочка перенеслась вместе с домиком в другой город, потом за ней приехали родители и забрали домой...»

Затем дается задание «наоборот»: попробовать из рассказа сделать сказку, добавив в нее волшебство (возможно выполнение задания по группам). Желательно, чтобы исходный сюжет давал учитель.

Например:

«Встал утром мальчик, сделал зарядку, умылся, позавтракал и пошел в школу...»

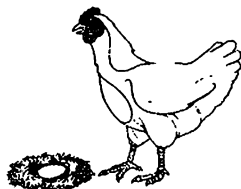
«Сели дети смотреть телевизор. Посмотрели и выключили...»

«Пошла мама в магазин. Купила хлеб, масло, сметану и вернулась домой...»

«Наступила осень, с дерева облетели все листья...»

Возможны самые разнообразные варианты продолжения, начиная от введения сказочных героев («Навстречу ему Кощей...») и оживления («А телевизор говорит: «Надоело, что вы на меня все время смотрите, я стесняюсь...») до изменения привычной обстановки, привычных действий и т. д.

После обсуждения предложенных вариантов делаются выводы: легко ли придумать сказку, можно ли этому научиться.



3. Представление предмета «Мир фантазии» (5–7 мин).

Учитель сообщает детям о новом учебном предмете, на котором они будут учиться выдумывать и придумывать; обсуждаются организационные вопросы: расписание, необходимость тетради, порядок выполнения и сдачи домашних заданий, оценивание работ и др.

4. Домашнее задание (2–3 мин).

Ответить на вопросы: «Может ли мышь быть больше слона? Если да, то в каких случаях?»

5. Контрольная работа (12–15 мин).

Примерное содержание работы:

1. Дорисуй фигуры и подпиши, что получилось.



2. Сочини загадку про школьную принадлежность.
3. Нарисуй фантастическое животное.
4. Что будет необычного в школе будущего?

6. Подведение итогов урока (2–3 мин).

Можно обратить внимание на детей на то, что люди стремятся изменять свою жизнь, делать ее лучше и интереснее. Однако для того чтобы появилось что-то новое, его вначале необходимо придумать.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Н. Носов

Фантазеры

(В сокращении)

Мишутка и Стасик сидели в саду на скамеечке и разговаривали. Только они разговаривали не прос-

то, как другие ребята, а рассказывали друг другу разные небылицы, будто пошли на спор, кто кого переврет.

— Сколько тебе лет? — спрашивает Мишутка,

— Девяносто пять. А тебе?

— А мне сто сорок. Знаешь, — говорит Мишутка, — раньше я был большой-большой, как дядя Боря, а потом сделался маленький.

— А я, — говорит Стасик, — сначала был маленький, а потом вырос большой, а потом снова стал маленький, а теперь опять скоро буду большой.

— А я, когда был большой, мог реку переплыть, — говорит Мишутка.

— А я море мог переплыть!

— Подумаешь, море! Я океан переплывал!

— А я раньше летать умел!

— А ну, полети!

— Сейчас не могу — разучился.

— А я один раз купался в море, — говорит Мишутка, — и на меня напала акула. Я ее бац кулаком, а она меня цап за голову — и откусила.

— Врешь!

— Нет, правда!

— Почему же ты не умер?

— А зачем мне умирать? Я выплыл на берег и пошел домой.

— Без головы?

— Конечно, без головы. Зачем мне голова?

— Как же ты шел без головы?

— Так и шел. Будто без головы ходить нельзя!

— Почему же ты теперь с головой?

— Другая выросла.

«Ловко придумал!» — позавидовал Стасик. Ему захотелось соврать получше Мишутки.

— Ну, это что! — сказал он. — Вот я был раз в Африке, и меня там крокодил съел!

— Вот так соврал! — рассмеялся Мишутка.

— Вовсе нет.

— Почему же ты теперь живой?

— Так он же меня потом выплюнул.

Мишутка задумался. Ему хотелось перевернуть Стасика. Он думал, думал, наконец говорит:

— Один раз я шел по улице. Кругом трамваи, автомобили, грузовики...

— Знаю, знаю! — закричал Стасик. — Сейчас расскажешь, как тебя трамвай переехал. Ты уже врал про это.

— Ничего подобного. Я не про это.

— Ну ладно. Ври дальше.

— Вот иду я, никого не трогаю. Вдруг навстречу автобус. Я его не заметил, наступил ногой — рраз! — и раздавил в лепешку.

— Ха-ха-ха! Вот это враки!

— А вот и не враки!

— Как же ты мог раздавить автобус!

— Так он же совсем маленький был, игрушечный. Его мальчишка на веревочке тащил.

— Ну, это неудивительно, — сказал Стасик. — А я раз на Луну летал.

— Эва, куда махнул! — засмеялся Мишутка.

— Не веришь? Честное слово!

— На чем же ты летал?

— На ракете. На чем еще на Луну летают? Будто не знаешь сам!

— Что же ты там на Луне видел?

— Ну, что... — замаялся Стасик. — Что я там видел? Ничего не видел.

— Ха-ха-ха! — рассмеялся Мишутка. — А говорит, на Луну летал!

— Конечно, летал.

— Почему же ничего не видел?

— А темно было. Я ведь ночью летал. Во сне. Сел на ракету и как полечу в космическое пространство. У-у-у! А потом как полечу обратно... Летел, летел, а потом бряк о землю... ну и проснулся...

— А-а, — протянул Мишутка. — Так бы сразу и говорил. Я ведь не знал, что ты — во сне.

Тут подошел соседский Игорь и сел рядом на скамеечке. Он слушал, слушал Мишутку и Стасика, потом говорит:

— Вот врут-то! И вам не стыдно?

— А чего стыдно? Мы же никого не обманываем, — сказал Стасик. — Просто выдумываем, будто сказки рассказываем.

— Сказки! — презрительно фыркнул Игорь. — Нашли занятие!

— А ты думаешь, легко выдумывать?

— Чего проще!

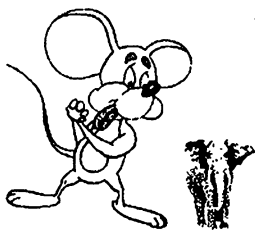
— Ну выдумай что-нибудь...

2

Понятие о психологической инерции

*Основная мысль урока:
для того чтобы интересно придумывать,
надо бороться с психологической инерцией.*

1. Проверка домашнего задания (5–7 мин).



Отвечая на вопрос: «Может ли мышь быть больше слона?», иногда под словом «больше» дети понимают «выше» и дают неправильные ответы типа: «Да, если она на слона залезет», «Да, если она на дереве сидит».

Правильные варианты выполнения задания:

— если мышь и слон или один из них «нечто» (рисунок, игрушка, сделан из пластилина, снега, камня и др.);

— «слон» — шахматная фигура;

— оптические явления: мышь — близко, а слон — далеко; мышь через увеличительное стекло, лупу и т. д.;

— переносное значение слова «больше»: очень важная, хвастливая мышь может посчитать себя больше слона, раз он ее боится; слоненок-«ребенок», который играет, — «маленький», а мышь-«мама» может быть взрослая, «большая».

— различные ситуации (дети в масках мыши и слона, собака по имени Мышка и попугай по имени Слон, во сне и др.).

Примечание. Если дети плохо справились с домашним заданием (ответы типа «Так не бывает!», большое количество однотипных ответов), задание выполняется на уроке коллективно.

Часто дети говорят: «А мы не так поняли, мы думали, что надо только про настоящих писать!» В таких случаях учитель предлагает подумать, почему дети так поняли, что помешало им понять по-другому.

2. Беседа о психологической инерции (12–15 мин).

Цель данного этапа урока — дать понятие о психологической инерции (в дальнейшем — ПИ).

Объяснение понятия строится на аналогии: машина, даже если нажат тормоз, какое-то время продолжает двигаться, то есть едет «по инерции». Человек тоже, выполняя какое-то действие, не сразу может переключиться на другое — действует «психологическая инерция»: продолжение привычных действий.

Например: ПИ «заставляет» искать карманы в новом пальто на том же месте, где они были в старой куртке; называть маму бабушкой после лета в деревне; в гостях искать «свою» комнату на привычном месте; после серии примеров на сложение делать ошибки в примерах на вычитание и т. д. (можно предложить детям рассказать подобные случаи из собственного опыта).

Для демонстрации ПИ учитель предлагает выполнить несколько заданий.

П р и м е ч а н и е. Если какое-то упражнение заранее известно детям, лучше его не давать. Задачи с ПИ — «одноразовые». Для усиления эффекта лучше использовать хороший ответ.

Примеры упражнений, демонстрирующие ПИ:

— Как глухонемой может объяснить в магазине, что ему нужен молоток?

(Дети показывают, как забивают гвоздь.)

— А как слепому попросить ножницы?

(Большинство детей тут же начинает резать пальцами воздух, хотя слепой может и сказать.)

— Кто при Екатерине Второй ходил вверх головой?

(Дети дают ответы: «шут», «мухи» и т. д., как будто прозвучало слово «вниз». Правильный ответ: «Все люди».)

Примечание. Иногда некоторые ученики могут даже «обидеться»: «Вы в первый раз «вниз» сказали! — Нет, это вы в первый раз так подумали. А почему, поняли?!»

— Какое слово из 11 букв все дети, взрослые и даже учителя пишут неправильно?

(Конечно, слово «неправильно».)

— Как записать строчку цифр 5, не отрывая руки? (Нужно писать пятерки римскими цифрами.)

Это упражнение всегда доставляет детям удовольствие, что позволяет учителю перейти к анализу явления ПИ:

— Вы сейчас много смеялись, когда отвечали на вопросы. Действительно, смешно, когда человек думает одно, а на самом деле оказывается другое. Не так ли?

Примечание. Анализируя ответы детей, учитель подчеркивает, что последствия ПИ могут быть и не смешными: заигрался — выбежал на дорогу, получил двойку по контрольной, заблудился и др.

— Психологическая инерция помогает человеку выполнять привычные действия, даже не задумываясь: мы можем застегнуть одежду или завязать шнурки не глядя; рука с ложкой сама находит рот, если вы смотрите в этот момент телевизор; вы можете в темноте пройти из одной комнаты в другую, потому что вы привыкли это делать многократно... Приведите свои примеры, когда ПИ помогает.

— ...

— ПИ помогает человеку облегчить его жизнь, но при этом она может и мешать, если условия изменяются или если от человека требуется оценить ситуацию с другой, непривычной, точки зрения. ПИ «мешает» придумать новое, «предлагая» старые ответы или быстро «сдаваясь»: «Этого не может быть!» Вот почему, фантазируя, мы должны учитывать, что ПИ существует...

3. Домашнее задание (2–3 мин).

Придумать, на что похожа цифра 3, и дорисовать ее.

(ПИ сразу же подсказывает: «На букву 3, на птицу, на крыло бабочки...», но такие ответы учитывать не будут.)

4. Работа в группах «Боремся с ПИ» (10 мин).

Каждая группа получает по одному вопросу, на которые ПИ отвечает: «Да!» Учитель предлагает детям «побороться» с ПИ, ответив: «Нет!» и доказав свой ответ.

Примеры вопросов:

- Все рыбы плавают?
- Машина всегда обгонит пешехода?
- Днем всегда светло?
- Железо всегда тонет?
- У всех деревьев есть листья?
- Если закаляться, то никогда не заболеешь?

Варианты ответов групп:

— Нет, не все рыбы плавают. Рыбу можно нарисовать, она может быть жареная или вообще это может быть название созвездия.

— Нет, днем не всегда светло. Во время грозы или солнечного затмения — темно, днем можно находиться в комнате без окон и т. д.

— К болезням относятся не только простуды. Даже закаленный человек может сломать руку или отравиться. Это тоже болезни.

5. Решение задач на психологическую инерцию (5–7 мин).

Методика работы. Учитель дает задачу-ситуацию. Дети должны отгадать ее, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Подобные задачи называются «да-нетки».

Если дети затрудняются решить «да-нетку», учитель может обобщить то, что уже известно; описать предложенную ситуацию другими словами; задать учащимся наводящие вопросы.

Вариант решения задачи:

— По узкой горной дороге на огромной скорости мчится машина Смита, за ней несколько машин его преследователей. Свернуть некуда: справа скала, слева пропасть. Вдруг у Смита замерло сердце: за поворотом он увидел дуб, прямо посередине дороги. Что делать?

— Дуб можно объехать?

— Нет.

— Проехать на боковых колесах?

— Нет.

— Смит остановил машину и дальше побежал пешком?

— Нет.

— Он свалил дуб, чтобы перегородить дорогу, а сам убежал?

— Нет. Попробуйте пересказать все, что мы уже знаем.

— В горах едет машина, посередине дороги растет дуб. Машина не может его объехать никаким способом, повалить дуб тоже не получается...

– Совершенно верно. А теперь закройте глаза и попробуйте представить себе эту ситуацию...

– Я вижу машину, посередине большой дуб, машина может врезаться в него...

– Внимание, ПИ!

– А дуб был большой?

– Нет, маленький, только пробился сквозь асфальт.

– Тогда можно смело ехать дальше, аварии не произойдет!

– Молодцы!

(Примеры задач «да-неток» см. в приложении.)

6. Подведение итогов урока (2–3 мин).

Желательно обсудить способы борьбы с ПИ:

– «не доверять» самым первым решениям и ответам, чаще всего малоинтересным и неоригинальным;

– замечать, когда начинает действовать ПИ (можно предложить ученикам подавать сигнал одноклассникам – «ПИщать», когда они будут повторять с небольшими изменениями уже высказанные идеи и решения);

– учиться видеть ситуации с разных точек зрения;

– развивать воображение на уроках «Мир фантазии»;

– выработать привычку не повторять и не повторяться.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЗАДАЧИ-«ДА-НЕТКИ»

(в скобках даны ответы)

1. Мужчина заходит в магазин, покупает колбасу и просит ее порезать, но не поперек, а вдоль. Продащица спрашивает: «Вы что, пожарник?» – «Да». Как она догадалась?

(Он был в форме пожарника.)

2. В пригороде Парижа — кафе на улице. За столиком сидит молодой человек. Хозяин тут же звонит в полицию: «У меня в кафе — диверсант». Как он об этом узнал?

(Человек был с парашютом.)

3. Состоялся баскетбольный матч между двумя школами, который закончился со счетом 32:28. При этом ни один из баскетболистов не забросил ни одного мяча. Как такое может быть?

(Играли женские команды, и все мячи были забиты баскетболистками.)

4. Летчик сообщает по радио диспетчеру: «В баках нет ни капли горючего!» Диспетчер отвечает: «Мы постараемся помочь вам!» Аварии удалось избежать. Как это объяснить?

(Самолет еще не взлетел.)

5. Мальчик рассказывает: «Вчера был ужасный дождь, а мой отец не взял с собой ни зонта, ни плаща, ни шляпы. Когда он появился в дверях, вода лилась с него ручьями, но ни один волос на его голове не промок. Укрыться от дождя на расстоянии мили от нашего дома негде — вокруг голая степь». Как такое может быть?

(Отец был лысым.)

6. У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен; потом, не обращая внимания на «кирпич», двинулась по улице с односторонним движением против движения и остановилась, лишь миновав три квартала. Все это происходило на глазах полисмена, который почему-то не посчитал нужным вмешаться. Почему?

(Дама шла пешком.)

7. Контрразведка задержала шпиона. Было точно известно, что секретные сведения спрятаны либо в записной книжке, либо на магнитофонной кассете. Однако никакие самые тщательные исследования записей, прослушивание кассеты на разных скоростях ничего не дали. Как же их обнаружить?

(Записи были сделаны карандашом на магнитофонной пленке.)

8. Бывший моряк поместил в газете объявление: «За умеренную плату высылаю способ борьбы с морской болезнью». Через некоторое время его арестовали, хотя он никого не обманул. Почему?

(Способ заключался в словах: «Сидите дома!»)

9. Профессор Квиббл прославился демонстрацией уникального опыта: он ставил в центре комнаты бутылку, а затем вползал в нее. Как ему это удалось?

(В нее — то есть в комнату.)

10. В зоомагазине продавец уговаривает покупателя: «Эта редкая птица повторяет каждое слово, которое только услышит!» Через некоторое время разгневанный покупатель вернул попугая, так как он не произнес ни слова. Тем не менее продавец не врал. Как такое может быть?

(Попугай был глухой.)

3

Развитие ассоциативности. Критерии новизны

*Основная мысль урока:
существуют приемы придумывания того,
на что похожи рисунки и предметы.*

1. Игра «Теремок» (5–7 мин).

Учитель очень кратко напоминает детям сюжет сказки «Теремок» и объявляет: «Чтобы участвовать в этом уроке, необходимо получить «пропуск».

— *А в моем теремке живет... (показывается или называется школьная принадлежность, связанная с уроком МФ). Если вы хотите «попасть» на урок, нужно доказать, что любой из имеющихся у вас предметов похож на хозяина теремка, и рассказать, чем он похож.*

Например, в теремке поселился мел. Ручка на него похожа тем, что пишет, лист бумаги — белым цветом, пенал имеет такую же форму, булочка тоже крошится и т. д.

Когда все ученики «зашли» в теремок, учитель предлагает им подумать и предположить, какова тема сегодняшнего урока (придумывание того, на что похоже, что напоминает и т. д.).

2. Критерии новизны. Проверка домашнего задания (12–15 мин).

После демонстрации всех работ учитель обращает внимание детей на то, что одни идеи повторяются часто (цифра 3 похожа на недорисованное сердце, лепестки цветка, цифру 8, облако), другие — редко (усы, волны, вешалка, губы), есть оригинальные идеи,

которые не повторяются (цифра 3 «превращается» в гусеницу танка, чешую рыбы...).

Таким образом, можно выделить три уровня выполнения задания.

Первый уровень (высокий) — неожиданные, оригинальные идеи: «Так придумал один!»

Второй уровень (средний) — интересные, не совсем обычные идеи: «Так придумали некоторые!»

Третий уровень (низкий) — неоригинальные, стандартные идеи: «Так могут придумать все!»

Понятно, что больше всего ПИ выражена в работах третьего уровня.

После объяснения уровней новизны все работы оцениваются и учитель высказывает пожелание детям, чтобы в дальнейшем все задания были выполнены на первом, высшем уровне (о других критериях оценки работ см. в приложении).

3. Работа в группах. Кляксы (8–10 мин).

Каждая группа получает лист с чернильным пятном (кляксой), нужно придумать и записать как можно больше вариантов, на что похожа клякса. При этом лист разрешается поворачивать, но дорисовывать ничего нельзя.

При оценке работы группы следует учитывать не только общее количество идей, но и количество идей первого уровня.

Примечание. Распределение работ по уровням новизны носит субъективный характер и зависит от класса: один и тот же рисунок в одном классе может получить максимальную оценку, а в другом — нет, если эта идея ранее проговаривалась.

4. Работа по приему «Думай о другом!» (10–12 мин).

— Многие изобретения имеют «аналоги» в природе: самолет похож на птицу, вертолет — на стрекозу, подвод-

ная лодка напоминает рыбу, а ковш экскаватора — лапу крота... Значит, чтобы изобретать, нужно быть наблюдательным, уметь придумывать, на что похожи кляксы, облака, тени, различные предметы...

Однако чтобы получить интересные, оригинальные идеи, простого наблюдения недостаточно, ведь ПИ сразу же подсказывает привычные аналогии: кружок похож на солнышко, буква М — на горы...

Есть способ борьбы с ПИ, который помогает придумывать необычно. Он называется «Думай о другом».

Последовательность работы по приему:

1. На доске изображается один какой-либо законченный рисунок, желательно схематичный (можно использовать рисунки из теста Торренса), например:



2. Высказывается несколько вариантов, на что похоже то, что нарисовано (записываются на доске в столбик).

3. Предлагается назвать 3–4 любых объекта (предметы, живые существа, сказочные герои и т. д.), как можно более разнообразных и не похожих на данный рисунок (записываются на доске во второй столбик).

4. Необходимо доказать, чем рисунок похож на каждый из перечисленных объектов (указать, чем похож). Можно провести аналогию: есть условие и ответ, нужно найти решение, как этот ответ получился.

5. Сравниваются варианты ответов, полученных из слов первого и второго столбика: где решения более интересные и почему.

Алгоритм можно повторить несколько раз на разных рисунках.

Пример выполнения задания:



На что похоже?	Думай о другом!	Доказательство (устно)
Мяч	Крокодил	Крокодил, который кусает себя за хвост
Солнышко	Линейка	Если линейкой очень быстро вращать в воздухе, похоже на круг
Арбуз	Молоток	Сбоку торец ручки молотка круглый
Шайба	Тетрадь	Тетрадь свернута в трубочку

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Подобрать рисунки-загадки «Что это такое?» (например, мексиканец на велосипеде).



6. Подведение итогов урока (3 мин).

В конце урока можно прочитать стихотворение Р. Сефа:

На свете всё на всё похоже:
 Змея — на ремешок из кожи,
 Луна — на круглый глаз огромный,
 журавль — на тощий кран подъемный,
 Кот полосатый — на пижаму,
 Я — на тебя, а ты — на маму.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Из опыта работы

Я. С. Коломинского, Е. А. Панько

При оценивании детских работ учитывается степень оригинальности, необычность созданного ребенком изображения (по количеству неповторяющихся

у него самого рисунков — с одной стороны, и по отсутствию повторов с рисунками других детей — с другой).

Оценивается также характер использования заданного для дорисовывания эталона.

Исследование выявило шесть типов решений задач на воображение.

1. Этот тип решения характеризуется тем, что ребенок не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает заданный элемент, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

2. При данном типе решения ребенок дорисовывает фигуру так, что получается изображение отдельного объекта (дерево и т. п.), но изображение контурное, схематическое, лишенное деталей.

3. При таком типе решения также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.

4. Ребенок изображает отдельный объект, но уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).

5. Ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (например, девочка гуляет с собачкой).

6. Качественно новое использование фигуры. Если в 1–4 типах она выступала как основная часть картинки, которую рисовал ребенок (кружок-голова и т. п.), то в данном случае фигура включается как один из второстепенных элементов в воплощаемый ребенком образ (например, треугольник уже не крыша дома, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину, и т. п.).

*Основная мысль урока:
можно придумывать загадки,
описывая, на что похож предмет.*

1. Проверка домашнего задания (5 мин).

Ученики поочередно показывают классу свои рисунки, предлагая отгадать, на что они похожи. При отгадывании оценивается не только правильность, но и оригинальность ответа.

2. Игра «Отгадайка» (5–7 мин).

Ученик, который должен отгадывать, выходит из класса. Коллективно загадывается какой-нибудь предмет. Когда ученик возвращается, все по очереди называют, на что похож этот предмет. Необходимо ответить, какой предмет загадан (желательно за минимальное количество сравнений).

По выбору учителя можно поиграть в более сложную игру «Ассоциации». Правила аналогичны предыдущей игре, но загадывается не предмет, а кто-нибудь из учеников класса. Ученик, который отгадывает, задает вопросы типа: «Если этот человек был деревом, то каким? Если бы он стал транспортом, то что бы это было?» (Животным, временем года, едой, мебелью, домом, одеждой, сказочным героем...)

3. Сочинение загадок (7–10 мин).

Цель данного этапа — научить пользоваться алгоритмом для сочинения ассоциативных загадок.

На доске — таблица, которая заполняется по ходу сочинения загадки:

На что похоже?	Чем отличается?

Последовательность работы:

1. Выбрать объект (записывается на верхней строчке). Например, расческа.

2. Заполнить левую часть таблицы, ответив на вопрос: «На что похож объект?» (всего 3–4 сравнения). Например, расческа похожа на забор, на пилу, на траву...

3. Заполнить правую часть таблицы: «Чем отличается?» Например, чем расческа отличается от забора? (Через забор можно перелезть.)

Чем расческа отличается от пилы? (Пилой можно пилить.)

Чем расческа отличается от травы? (Трава растет.)

4. Вставить слова-связки «как...», «...но не...».

5. Прочитать готовую загадку. Например: «Что это: как забор, но не перелезть; как пила, но не пилит; как трава, но не растет?»

Образец заполненной таблицы:

расческа

На что похоже?	Чем отличается?
как забор	но не перелезть
пила	пилит
трава	растет

Примечание. Выбор объекта, подбор аналогий и отличий осуществляют сами дети, учитель организует работу соответственно алгоритму.

В конце работы учитель подчеркивает, что, пользуясь таблицей, можно придумать множество различных загадок. Для того чтобы они были интересными, следует подбирать оригинальные, необычные сравнения.

4. Работа в группах по сочинению загадок (10–12 мин).

Каждая группа получает заранее начерченную таблицу и объект для загадки.

При подведении итогов представитель каждой группы зачитывает загадку, класс должен ее отгадать. При этом желательно оценивать работу группы как с точки зрения правильности выполнения, так и с учетом оригинальности и «интересности» предложенных сравнений.

Примеры объектов для загадок:

пуговица, кнопка, лампочка, гитара, варежка, кольцо, щетка, шляпа и др.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Пользуясь алгоритмом, придумать загадку про любой предмет, который есть дома.

6. Анализ применимости алгоритма (5–7 мин).

– Вот моя загадка: «Как солнце, но не светит; как гангус, но не на подставке; как клубок, но без ниток». Можете ли вы точно ответить, что это такое: арбуз или мячик?

– ...

– Как надо составить загадку, чтобы было понятно, о чем именно речь идет – о мячике или об арбузе?

– ...

– Итак, можно «отстроиться» от неправильного ответа. Например, если загадан мячик, то, для того чтобы



не спутать его с арбузом, необходимо добавить: «Как арбуз, но не съедобный». (Аналогично, если загадан арбуз, то добавляется: «Как мячик, но не поиграешь...»)

Какие еще есть варианты решения проблемы?

— ..

— Совершенно верно, в загадку можно вставить дополнительные признаки, характерные для этого предмета и отличающие его от других такой же формы. Например, если загадан мячик, добавляем слова: «Материал как у га-лош, а по назначению — как шахматы». (Аналогично для арбуза: «Цвет снаружи — как у зебры, а внутри — как у помидора; косточки как у тыквы...»)

— Есть ли еще предложения?

— ...

Желательно обсудить, какой вариант лучше и почему (второй, потому что в первом случае нужно исключать очень много объектов, похожих по форме, что затрудняет загадку).

Можно придумать отличительные признаки для загадок про стакан и ведро, пенал и спичечный коробок, слона и мамонта.

7. Подведение итогов урока (3–4 мин).

Учитель может загадать, на что похожи буквы, из которых необходимо составить слово — итог урока.

Например:

— Два бублика, одни очки, усы, перекладина и раскрытый клюв — какое это слово? (Звонок.)

— Три кольца, плюс с наклоном, расческа и флажок — что это? (Хорошо.)



*Основная мысль урока:
существуют правила придумывания
метафор (образных сравнений).*

1. Игра «Море волнуется...» (5 мин).

Во время произнесения ведущим слов: «Море волнуется — раз, море волнуется — два, море волнуется — три...» — можно по-разному двигаться. После слов: «Морская фигура, на месте замри!» нужно замереть в виде какого-либо живого существа (можно сразу дать ограничение — морского).

По просьбе ведущего игроки называют, кого они изображают. Если, по мнению ведущего, изображено «не похоже», игроки выбывают. Игра проводится с оставшимися участниками несколько раз, пока не останутся три-четыре победителя.

2. Работа в группах «Превращения» (10–12 мин).

— Сейчас мы находимся в классе. Здесь есть парты и шкафы, доска и кран, шторы и розетки... А теперь попробуем представить, что наш класс заколдовали и превратили, например, в лес. В лесу парт не бывает. Во что тогда превратятся наши парты, чтобы все было как в лесу?

— ...

Каждая группа получает название того, во что превращается класс, и задание по превращению предметов, находящихся в классе.

Например:

если класс — это лес, то кран — родник, стул — пенек, шкаф — медведь и т. д.;

если класс — самолет, то учитель — пилот, дети — пассажиры, портфели — спасательные жилеты и др.

Можно придумывать, отталкиваясь от предложенного названия.

Например:

дано — лес.

Что есть в лесу? (Деревья, трава, звери, овраги, мох, кусты, гнезда птиц, норы животных...) Что в классе похоже на перечисленные объекты? (...)

Названия для превращения класса:

лес, море (морское дно), стройка, театр, ракета, вокзал, организм человека и др.

При подведении итогов учитывается, насколько группе удалось отойти от ПИ, суметь максимально описать окружающую обстановку с учетом превращения.

3. Проверка домашнего задания (5–7 мин).

Дети поочередно загадывают свои загадки, класс их отгадывает.

Оценивается правильность составления и оригинальность как самих загадок, так и выбранных объектов.

4. Придумывание метафор (15–20 мин).

— Про лампочку можно придумать загадку, например: «Как груша, но не растет...», про пылесос: «Хобот есть, а мышей не боится...»

Сочинять загадки мы уже научились, а сегодня мы научимся придумывать метафоры — интересные, красочные, необычные сравнения.

Например, лампочка что делает? — светит; светит как что? — как солнце; где это солнце находится? — дома.

Таким образом, вместо обычного слова «лампочка» можно сказать красивую метафору «домашнее солнце».

Или пылесос – он засасывает воздух и выдувает его, похоже на ветер; только этот ветер в комнате – вот и можно сказать не «пылесос», а «комнатный ветер»...

Последовательность сочинения метафоры (записана на доске):

1. Что? (Выбрать объект.)
2. Что делает? (Назвать действие объекта.)
3. На что похоже? (Выбрать другой объект, совершающий такое же действие.)
4. Где? (Назвать место, где находится объект или где происходит его действие.)
5. П. 3 + П. 4 = метафора (Прилагательное (пункт 4) плюс существительное (пункт 3)).

П р и м е ч а н и е. Данный алгоритм не является строгим, допускаются небольшие отступления от него с целью усиления метафоры.

Слова для придумывания метафор по алгоритму: луна (небесный сыр), подсолнух (огородное солнышко), расческа (карманные грабли), чайник (кухонный вулкан), будильник (настольный петух), дождь (небесные слезы).

Учитель предлагает детям придумать свои метафоры (можно в виде загадок, а класс должен определить, что загадано).

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Придумать свои метафоры про окружающие предметы (можно составить небольшой рассказ с метафорами).

Пример рассказа:

«Захожу я в домашнюю столовую и вижу, что кухонный вулкан на плите уже начинает извергаться. Я погасил прирученный огонь и сел на кухонный трон...»

Примечание. В случае затруднений можно предложить найти готовые метафоры, а не придумывать самим.

6. Подведение итогов урока (5 мин).

В конце урока рекомендуется обсудить, для чего в речи используются метафоры..

Как итог урока можно прочитать стихотворение о сравнениях Ю. Мориц «Что на что похоже?»:

На горе шумит ветла,
На ветле жужжит пчела,
Полосатая, как зебра.
В нашу лодку иногда
Набирается вода.
В глубине плавает звезда.
Серебристая, как рыба.
В роще клены и дубы,
А под ними есть грибы,
Каждый гриб похож на зонтик.
Вышел месяц молодой,
Небо кажется водой,
Туча кажется волной,
Месяц — лодкой деревянной.
До чего же все похоже!
Значит, я, наверно, тоже
На кого-нибудь похож?
Я пошел и крикнул козам,
Овцам, уткам и стрекозам:
— На кого же я похож?
Белый козлик повернулся,
По-козячьи улыбнулся
И сказал по-человечьи:
— Разве ты не видишь сам?
Ты добрее, чем теленок,
Веселее, чем козленок.
Ты совсем еще ребенок,
Но похож на человека!

*Основная мысль урока:
использование ассоциаций
помогает лучше запоминать.*

1. Игра на внимание «Пол — потолок» (3 мин).

По команде «Пол» нужно хлопнуть в ладоши, по команде «Потолок!» — по коленям. Учитель чередует команды в произвольном порядке и темпе, игра может проходить на выбывание.

2. Проверка памяти (7–10 мин).

— Сейчас я прочитаю пары слов, слушайте их внимательно и запоминайте (записывать ничего нельзя). Затем я буду называть первое слово из пары, а вы хором должны сказать второе. Начали!

Примеры пар слов первой группы:

пол — тетрадь, собака — блюдце, вилка — небо, лето — чашка, груша — потолок, гнездо — вагон, яблоко — кошка, зима — дневник, птица — поезд, звезда — ложка.

Учитель при проверке на доске записывает количество правильных ответов.

Затем задание повторяется с другим набором слов, количество правильных ответов также записывается.

Примеры пар слов второй группы:

пол — потолок, чашка — блюдце, зима — лето, ложка — вилка, яблоко — груша, птица — гнездо, поезд — вагон, дневник — тетрадь, небо — звезда, кошка — собака.

После этого обсуждается, почему во второй раз слова запомнились лучше.

Учитель может «помочь» детям ответить на вопрос, предположив, что во второй раз было легче, потому что они уже потренировались.

На самом деле слова в парах первой группы никак не связаны между собой, что затрудняет их запоминание. Для усиления впечатления и в первом, и во втором случае использованы одни и те же слова, по-разному организованные в пары.

В конце делается вывод, что слова запоминаются лучше, если связаны по смыслу между собой (в том числе они могут иметь противоположный смысл).

3. Упражнение «Цепочка ассоциаций» (10 мин).

– Таким образом, лучше запоминаются слова, связанные по смыслу. Образуется как бы цепочка: потянешь за одно звено – вытянешь остальные. Чтобы хорошо запоминать, необходимо уметь создавать такие цепочки.

На доске записаны слова, попробуем их запомнить...

Учитель открывает доску со словами и через 30 секунд закрывает. Слова следует назвать в том же порядке, как они записаны.

Примеры слов для запоминания:

комар, сабля, кошка, солома, брюки, клякса, медведь, черешня, дворец, пианино.

– Теперь попробуем по этим словам придумать мультфильм, сюжет которого будет разворачиваться от одного слова к другому.

– ...

После того как «мультфильм» придуман, доска закрывается и учащиеся вспоминают слова по порядку.

Примечание. При выполнении подобных упражнений рекомендуется употреблять именно слово «мультфильм», которое предусматривает активные действия героев, в том числе смешные и необычные, сказочные; после придумывания желательно «мультфильм» мысленно «прокрутить».

Вариант «мультфильма» (цепочки ассоциаций):

«Комар летит с саблей на боку, рукоятка сабли сделана в виде кошачьей головы, усы у кошки — как солома. Из соломы можно сплести брюки. На брюках есть клякса, которая напоминает медведя. Этот медведь любит черешню, а из косточек он сделал дворец, внутри которого играют на пиано...»

4. Проверка домашнего задания (7–10 мин).

Дети поочередно называют свои метафоры, класс должен отгадать, о чем идет речь. Учитель записывает отгадки на доске и после проверки домашнего задания предлагает придумать «мультфильм», чтобы их запомнить.

При наличии нескольких вариантов предпочтение отдается неожиданному, оригинальному.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Придумать цепочку с наибольшим количеством звеньев от заданного первого слова к заданному последнему слову. Например, первое слово — дождь, последнее — телевизор:

«Пошел дождь. Он намочил зайца, который сидел под дырявым зонтиком. Заяц держал книжку в лапах и она размокла. Эта книжка была про Золушку. Сказку про Золушку недавно показывали по телевизору».

Звенья: дождь, заяц, зонтик, книжка, Золушка, телевизор.

По желанию детей получившийся «мультфильм» можно нарисовать.



6. Работа в группах «Запоминаем словарные слова» (10–12 мин).

Учитель предлагает использовать прием создания ассоциаций для запоминания словарных слов. Для этого необходимо связать исходное слово с графическим образом буквы, которую следует запомнить (оптимальный вариант — нарисовать).

Например, в слове «собака» — буква о — это и ошейник, и вход в конуру; в слове «пальто», в букве а есть хвостик — «вешалка» для пальто; в слове «заяц» буква я похожа на зайца, который встал на уши.

Группы получают по 2–3 словарных слова и задание — придумать картинку для запоминания.

Примеры словарных слов:

дежурный, капуста, карандаш, лопата, вагон, пла-
ток, посуда, ягода, кувшин, картина, кровать, огурец,
ракета, яблоко, вокзал, газета, топор.

Примечание. Возможен и такой способ запоминания, при котором создается устойчивая пара (связка) данного слова с другим, где данная буква слышится четко. Например, присказка «Топор, топор, иди на двОр!»; карандаш лежит в пенАле, у огурца Острый кончик и др. При этом учитель сам может сделать вывод о сравнительной эффективности разных способов запоминания.

6. Подведение итогов урока (5 мин).

— *А если было бы так: ничего запоминать и учить не надо, съел или выпил что-нибудь — и все помнишь, как в сказке Джанни Родари...*

(Учитель читает сказку в сокращении (см. приложение).)

— *Вы бы так хотели для себя и почему?*

— ...

— *Но даже если у нас и появятся такие конфеты, то еще нескоро. А пока помогать запоминать вам будут цепочки ассоциаций!*

ПРИЛОЖЕНИЕ

Джанни Родари
Учебная конфета
(В сокращении)

«На планете Би нет никаких учебников. Задания там покупают и продают в бутылках.

История, например, — это розовая водица, похожая на гранатовый сок, география — мятная зеленая водичка, а грамматика — бесцветная жидкость и на вкус совсем как минеральная вода.

Школ на этой планете тоже нет. Каждый учится у себя дома. По утрам все ребята, в зависимости от возраста, должны выпивать стакан истории, съедать несколько столовых ложек арифметики и так далее. И все равно — вы только подумайте! — ребята капризничают.

— Ну, будь умницей! — уговаривает мама. — Разве ты не знаешь, как вкусна зоология?! Она же сладкая, очень сладкая! Спроси у Каролины (Каролина — это домашний электронный робот!)

Каролина великодушно соглашается попробовать содержимое бутылки. Она наливает чуточку в стакан, пьет и чмокает от удовольствия.

— Ух, как вкусно! — восклицает она и сразу начинает излагать полученные знания:

— Корова — жвачное животное, питается травой и дает нам шоколадное молоко...

— Вот видишь? — торжествует мама.

Мальчик повинуется. Он слегка подозревает, что речь идет не о зоологии, а о рыбьем жире, но потом берет себя в руки, закрывает глаза и проглатывает урок одним глотком, под аплодисменты.

Есть там, понятно, и прилежные ученики, есть старательные и жадные до знаний. Они встают по но-

чам, открывают потихоньку бутылку истории и выпивают ее всю до последней капли. Они становятся очень образованными.

Для ребят, которые ходят в детский сад, имеются учебные конфеты — на вкус они напоминают землянику или ананас, персик или малину и содержат несколько простых стихотворений, названия дней недели, а также числа — от одного до десяти.

Мой друг астронавт привез мне на память одну такую конфету. Я дал ее моей дочке, и она сразу же начала читать смешное стихотворение, написанное на языке планеты БИ.

В нем говорилось примерно следующее:

Анта, анта, перо, перо,
пенто, пинта, пим перо!

И я, разумеется, ничего не понял!»

Урок проводится по индивидуальным планам учителей.

Желательно организовать его в виде интеллектуальной игры: «Брейн-ринг», КВН, путешествие по станциям и др.

Содержание заданий составляет изученный материал.

Возможные типы заданий и их примерное содержание:

дорисовать фигуру (можно создать ассоциативную азбуку: буква Б превращается в белочку, буква Ж — в жука, буква С — в скакалку и т. д.);

придумать как можно больше сравнений («Зеркало сверкало как...» или «Мышка увидела кота и очень испугалась, глаза у него были как ..., зубы — как ..., когти у него как ..., шерсть — как ..., хвост — как...»);

придумать загадки (про одноклассников);

придумать или расшифровать метафоры;

конкурс домашних заданий — ассоциативных цепочек (оценивается «длина» цепочки и оригинальность);

действия с воображаемыми предметами или в воображаемой ситуации.

В конце урока можно вручить памятные знаки об изученной теме. Например, медаль в виде кляксы, открытка в форме цветка, елочки, облака, цыпленка и т. п.

Учитель поздравляет учащихся с изучением первой темы курса «Мир фантазии» и желает им дальнейших успехов.



8

Прием «Объединение»

*Основная мысль урока:
для придумывания необычных животных
можно использовать прием «Объединение».*

1. Упражнение «Кто больше знает?» (3–5 мин).

Учитель предлагает детям по очереди называть разных животных (можно в виде игры с мячом). Кто не знает или повторяет уже сказанное — выбывает из игры. В конце игры остаются трое «знатоков».

2. Игра «Да-нетка» (5–7 мин).

Учитель задумывает животное и предлагает детям с помощью вопросов отгадать его.

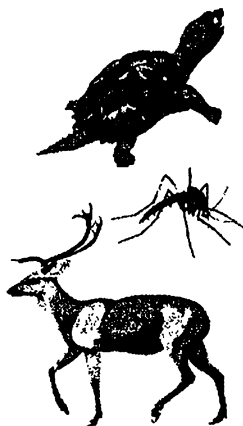
Перед началом игры он подчеркивает, что животных очень много, и если пытаться просто угадать название — будет долго и неинтересно. По этой причине лучше задавать вопросы, указывающие на различные признаки (Летает? Домашнее? Рога есть? Хищник? и т. д.)

Чтобы дети задавали только «сильные» вопросы, сужающие круг поиска, учитель ограничивает их количество (например, не больше 15 вопросов).

Игру можно повторить два раза, при этом животные должны принадлежать к разным видам (например, черепаха, олень, комар, акула и др.).

3. Упражнение «Новые названия» (5 мин).

— Ребята, когда мы называем неживые предметы, то очень часто уже по названию понятно, что это за предмет, что он делает, зачем нужен. Например, самолет —



сам летает, пылесос — сосет пыль, расческа — расчесывает и т. д. Можете ли вы привести свои подобные примеры?

— ...

— Когда же речь идет о животных, то по названию непонятно, что животное делает, где живет, чем питается, что интересного и необычного есть в нем. Вот если бы и у животных были такие же «говорящие названия», как и у предметов! И был бы тогда не «крокодил», а «плавающий острозуб»; не «жираф», а «длинношейный листоед»; не «бегемот», а «толстопузик гигантский» и т. д. Давайте попробуем придумать новые названия и другим животным.

Для выполнения упражнения класс можно разбить на две группы: первая — называет животное, вторая — придумывает новое название. И наоборот: первая группа говорит название, вторая должна догадаться, какое животное загадано.

4. Беседа «Сказочные животные» (5–7 мин).

— Вы сейчас придумывали названия реальным живым существам. Но животные бывают еще и сказочные. В сказках встречаются животные, которые есть на самом деле, но в сказках они разговаривают, живут в домах, работают и т. д. Однако бывают и необычные, фантастические животные, которые в действительности не существуют. Приведите примеры таких животных и объясните, что в них необычного.

— ...

Затем учитель систематизирует ответы детей, показывая, что большинство сказочных животных — варианты объединения частей реальных существ (при этом возможно изменение количества частей).

Например, русалка: человек + рыба; кентавр: человек + конь; единорог: конь с рогом во лбу; Змей Горыныч: трехголовая змея + птица и др.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Придумать и нарисовать необычное животное, состоящее из частей обычных животных («А хвост — как у собаки, а глаз — как у орла»).

6. Работа в группах «Новые животные» (10–12 мин).

Перед началом работы учитель читает стихотворение Г. Сапгира «Крокодил и Петух» (см. приложение), после чего предлагает придумать этим животным названия, объединяя исходные части (крокотух и петудил).

Можно кратко обсудить, зачем крокодилу нужна голова петуха, а петуху — голова крокодила.

Затем группы получают названия фантастических животных, рисуют их и рассказывают об их особенностях.

Примеры названий: легр (лев + тигр), зебряц (зебра + заяц), волжик (волк + ежик), голулин (голубь + павлин), лошаведь (лошадь + медведь), жиразьяна (жираф + обезьяна) и др.

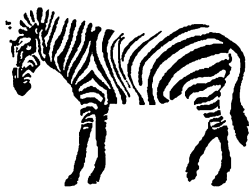
Возможный вариант работы — группы сами придумывают названия животных.

В конце работы можно также предложить классу по рисунку догадаться о названии животного.

При подведении итогов учитывается, насколько были отражены характерные особенности животных, а также разнообразие вариантов. Например, зебряц — это может быть и полосатый заяц, и зебра с длинными ушами, и прыгающая зебра и др.

7. Подведение итогов (2–3 мин).

Можно провести в виде рисования: учитель рисует на доске какое-либо животное, а ученики превращают (дорисовывают) его в сказочное (стирать ничего нельзя).



ПРИЛОЖЕНИЕ

Г. Сантир

Крокодил и Петух

На желтом лугу,
где растёт чепуха,
лиловая,
как чернила,
повстречал
Крокодил с головой петуха
Петуха с головой крокодила.
И оба сказали такие слова:
— Какая чудная
у вас голова!
Я, может, не прав,
Но, мне кажется, вы
достойны скорее
моей головы.
— Хотите меняться? —
Петух предложил.
— Отлично! Давайте! —
сказал Крокодил.
Обменявшись такими словами,
поменялись они головами.
И каждый подумал:
«Красива на диво!
Обманул я его, чудака».
И ушел Крокодил
с головой крокодила,
А Петух
с головой петуха.

9

Прием «Морфологический анализ»

*Основная мысль:
для придумывания разнообразных вариантов рисунков
можно применять прием «Морфологический анализ».*

1. Упражнение «Домик» (3–5 мин).

Задание: на маленьких листах бумаги в течение 15 секунд нарисовать домик, при этом никаких комментариев — какой, как, сколько и т. д. — не дается.

Анализ работ проводится по критериям новизны: первый уровень новизны (слабый — действует ПИ): рисунок домика типа:



второй уровень новизны (средний): рисунки представляют собой изображение домика с различными деталями, может быть объемное изображение или рисунок многоэтажного дома;

третий уровень новизны (высокий — преодолена ПИ): рисунок гнезда, конуры, аквариума, пенала и др. («домики» для птицы, собаки, рыбы, ручек).

2. Объяснение приема «Морфологический анализ» (12–15 мин).

— Если бы в задании требовалось нарисовать много разных домиков, но при этом похожих на заданный (см. рисунок выше), как это можно было бы сделать?

— ...

При анализе ответов подчеркивается, что набор частей должен быть одинаковым (чтобы в домике можно было жить), но сами части разных домиков могут различаться.

Учитель сообщает детям, что существует способ, как получать разнообразные варианты объекта. Этот способ называется морфологическим анализом.

Последовательность работы по приему:

1. Выбрать объект (в данном случае — домик).
2. Заполнить левую сторону таблицы — «Части» (в данном случае — стены, крыша, окно, труба).
3. Заполнить правую часть таблицы — «Варианты частей».
4. Заполнить таблицу на доске.
5. Создавать новые объекты путем комбинации различных вариантов.

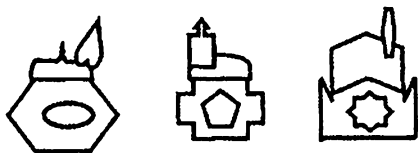
Образец заполненной таблицы:

Домик	
Части объекта	Варианты частей
Стены	
Окна	
Крыша	
Труба	

Таблица заполняется детьми под руководством учителя (желательно записывать только необычные, нестандартные варианты).

После заполнения таблицы предлагается нарисовать несколько разных домиков, произвольно комбинируя части.

Примеры выполнения задания:



При подведении итогов подчеркивается, что количество готовых вариантов при использовании морфологического анализа может быть очень большим, при этом они все будут разнообразными и неповторимыми.

3. Проверка домашнего задания (5–7 мин).

При оценке рисунков фантастических животных учитываются оригинальность, эстетичность, название, увеличение или уменьшение отдельных частей различных животных или их количества (применение приема «Увеличение» («Уменьшение»)) и др.

После просмотра всех работ рекомендуется составить морфологическую таблицу «Фантастическое животное» по следующим вопросам:

Из каких частей состоит любое животное?

Каким бывает нос? (Как у слона, как у свиньи, как у утки, как у лисы, как у носорога и др.)

Каким бывает хвост? (Как у павлина, как у коня, как у белки, как у тушканчика и др.)

4. Работа в группах «Фоторобот» (10–12 мин).

Каждая группа получает несколько полосок бумаги и название какой-либо одной части лица (волосы, глаза, нос, рот, подбородок и др.).

Необходимо изобразить различные варианты данной части лица (на одной полоске — один вариант).

При подведении итогов работы учитель зачитывает описание «Разыскивается!», а представители групп из нужных полосок составляют «фоторобот».

Пример описания:

«Разыскивается человек: волосы черные, прямые, глаза голубые, нос курносый, губы узкие, подбородок «квадратный». (Можно «разыскивать» кого-нибудь из учеников класса с характерными чертами лица, а затем сравнить «фоторобот» с оригиналом.)

Примечание. Во время работы групп учитель просматривает полученные варианты, чтобы затем их использовать в описании.

«Фотороботы» по описанию учителя составляются 3–4 раза, можно потом из оставшихся полосок также составить «портреты».

5. Домашнее задание (2–3 мин).

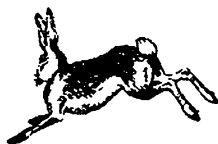
Нарисовать «картину» под названием «Аквариум» («Поляна», «Ателье», «Мастерская» и др.) так, чтобы не было ни одной одинаковой рыбки (цветка, платья, будильника...).

6. Подведение итогов урока (3–5 мин).

Можно провести в виде игры-рисования «Превращалки». На доске рисуется какое-нибудь животное, необходимо за наименьшее число ходов превратить его в другое (за один ход можно изменять (стирать, дорисовывать) только одну часть).

Игру можно провести в виде соревнования-эстафеты между рядами: «Кто быстрее» (в таком случае на доске сразу рисуются три одинаковых животных).

Примеры животных для игры: заяц превращается в лису, конь превращается в крокодила, павлин превращается в пингвина и др.



*Основная мысль урока:
анализ структуры слова позволяет играть с ним.*

1. Игра на внимание «Мальчики или девочки?» (3 мин).

Учитель читает строчки стихотворения (см. приложение), которые дети должны заканчивать. При этом следует быть внимательными, чтобы не попасть в «ловушку»: если говорить «в рифму», получается несоответствие содержанию.

2. Упражнение «Имена и числа в словах» (5–7 мин).

— Прошу вниманья, тишина:
Из слов сбежали имена!
Ты только посмотри —
Их больше нет внутри...

Учитель открывает на доске слова, из которых «убежали» имена и предлагает их восстановить (имена для вставки могут быть также записаны на доске).

Примеры слов:

с...р, п...рник, п...т, ав...т, ... шка, ж...ф, ав...шина,
м...р, ... мо, бах..., д..., кастр..., кварт..., ма..., рав..., п...на,
сере..., ...т, до....

Имена для вставки:

Толя, Оля, Ира, Тома, Рома, Аля, Дина, Рома,
Лина, Юля, Нина.

Ответы:

столяр, полярник, пират, автомат, ромашка, жи-
раф, автомашина, маляр, динамо, бахрома, длина,

кастрюля, квартира, малина, равнина, поляна, середина, томат, долина.

— Мы начинаем поиск снова:
Без чисел — непонятно слово.
Число пропавшее найдите,
В слова обратно приведите!

На доске записаны стихотворения с пропущенными «числами», необходимо их восстановить (см. приложение).

П р и м е ч а н и е. Этот фрагмент можно заменить «математическим диктантом»: учитель читает слова, внутри которых нужно услышать числа и записать их цифрами.

Примеры слов:

смородина (смор1а), просто, семья, стриж, сторож, тритон, пустота, господин.

При подведении итогов учитель подчеркивает, что внутри слов могут «прятаться» имена и числа, которые нужно уметь видеть.

3. Проверка домашнего задания (5 мин).

Учитель группирует детские рисунки по темам («Аквариум», «Поляна», «Ателье», «Мастерская» и др.). Оцениваются разнообразие и количество объектов, способы получения новых объектов, оформление работы.

4. Работа в группах «Почему не говорят?» (10–12 мин).

— *Внутри слов могут прятаться не только имена и числа, но и другие слова. Например, в слове «аквариум» спрятали слово «ум», в слове «поляна» — «пол»... Мы привыкли к этим словам и не замечаем других слов внутри. Эти слова похожи на матрешки, когда внутри большой прячутся маленькие.*

С такими словами-«матрешками» можно поиграть с помощью приема «Морфологический анализ». Для этого

часть слова (маленькая «матрешка» внутри) заменяется на другую (синоним или антоним).

Каждая группа получает слова-«матрешки», необходимо придумать к ним вопросы: «Почему не говорят...?»

При проверке класс должен догадаться, о каком слове идет речь, и ответить: «Потому что говорят...!»

Например:

— «Почему не говорят «аквари-глупость»?

— Потому что говорят «аквари-ум!»

— «Почему не говорят «стены-яна»?

— Потому что говорят «пол-яна»!»

Примеры слов-«матрешек»:

рисовать, бабочка, олень, колобок, золото, ласточка, угол, каблук, песок, гамак, пирог, якорь, успех, клюква, подсказка, ракета, вершина, восемь, овощи, стрекоза, шарф, шутка, экран.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Написать, какие бывают игры со словами (желательно не только названия, но и правила, и примеры игр).

6. Шарады (5 мин).

– Шарады – одна из распространенных игр со словами. Это такие загадки, в которых загаданное слово состоит из частей, при этом каждая представляет собой отдельное слово. Например, из слов «приз» и «рак» получается слово «призрак», из ноты «фа» и слова «сон» получается слово «фасон» и т. д.

Учитель предлагает несколько шарад, которые нужно отгадать (см. приложение).

Если позволяет время, можно несколько простых шарад проинсценировать, например: столб (указывается на стол и изображается буква Б), крот, укол, шутка и др.

7. Подведение итогов урока (3–5 мин).

Желательно провести в виде обсуждения вопроса:
зачем нужно играть со словами?

Вывод: играть со словами смешно, интересно,
полезно, но при этом может произойти то, что слу-
чилось в стихотворении Б. Заходера «Странное про-
исшествие»:

Однажды,
точнее, когда-то и где-то
с голодным Котом
повстречалась Котлета.
Котлета, представьте,
всплеснула руками:
— Ах, как же я счастлива
встретиться с вами!
Ах, если б вы знали,
как жаждут Котлеты
узнать ваши тайны
и ваши секреты!
Скажите скорее,
какого вы рода?
Вернее —
какого вы времени года:
Кот осени вы?
Кот весны?
Кот зимы?
А может быть,
тоже Кот лета,
как мы?
А может быть,
Вы —
даже Кот — Круглый Год?
А может быть,
может быть,
вы — АНТРЕКОТ? —
Кот лишь улыбнулся ей
вместо ответа —
и сразу
куда-то
исчезла Котлета...

ПРИЛОЖЕНИЕ

Мальчики или девочки?*(автор неизвестен)*

Весной венки из одуванчиков
 Плетут, конечно, только ...
 Болты, шурупы, шестеренки
 Найдешь в кармане у ...
 Коньки на льду чертили стрелочки,
 Весь день в хоккее играли ...
 Болтали час без передышки
 В цветастых платяцах ...
 При всех померяться силенкой
 Не прочь всегда одни ...
 Бояться темноты трусишки
 Все как один одни ...

*Ванда Хотомичская***ТРИ СЕСТРИЦЫ**

Есть у нас 3 сес3цы.
 Вы не знаете их?
 Как бы мне ухи3ться
 рассказать о троих?
 У одной, что в С3жове,
 под окошком жил с3ж,
 С3чь она мастерица —
 заходи к ней, малыш!
 У другой, что в Ус3цах,
 никаких ус3ц нет,
 но зато осе3ну
 подают на обед!
 А у третьей, в Быс3це, —
 быс3на на реке,
 там резвятся 3тоны
 по ночам на песке.
 Прочитай все сначала,
 посмо3: 3 по 3!
 Голова затрещала?
 Хорошенько по3!

СТОНОЖКА

У про100го 100рожа
 непро100рный дом:
 ча100 в нем 100ножка
 ходит под 100лом.
 Дорожит 100ножка
 чи100тою ног
 и 100личной ваксой
 чистит 100 сапог.
 Вме100 двух не про100
 вычистить все 100.
 100нет: 100лько обуви
 не 100птал никто!
 У про100й 100рожки
 100ит по100ять —
 опыт той 100ножки
 100ит перенять!

Б. Заходер

ЗАГАДОЧНЫЙ ШУМ

Опять ничего не могу я понять —
 опилки мои в беспорядке,
 везде и повсюду, опять и опять
 меня окружают загадки!
 Возьмем это самое слово ОПЯТЬ,
 зачем мы его произносим,
 хотя мы свободно могли бы сказать:
 ошесть, и осемь, и овосемь?!

Молчит этажерка, молчит и тахта —
 у них не добьешься ответа,
 зачем эта ХТА обязательно ТА,
 а ЖЕРКА, как правило, ЭТА?..
 О, если б я это сумел отгадать,
 опилки пришли бы в порядок!
 А то мне — загадочно хочется спать
 от всех этих трудных загадок!

ШАРАДЫ

Начало — буква алфавита,
она всегда шипит сердито.
Второго корабли боятся,
и обойти его стремятся.
А целое всегда жужжит,
И над полянами кружит. (Ш-МЕЛЬ.)

Мое начало — голос птицы,
конец лежит на дне пруда,
а всю меня, коль захотите,
в музее встретите всегда (КАР-ТИНА.)

На первом часовой стоит
второе вечно зеленеет.
Ну а на целом каждый спит,
как только за окном стемнеет. (ПОСТ-ЕЛЬ.)

Начало слова — это нота,
затем — оленя украшеньё,
а вместе — место поворотов
и оживленного движенья. (ДО-РОГА.)

*Основная мысль урока:
с помощью приема «Морфологический анализ»
можно придумывать новые игры.*

1. Проверка домашнего задания (5–7 мин).

Дети представляют свои игры (в некоторые из них можно поиграть).

2. Упражнение «Игра для слонов» (7–10 мин).

– Представьте себе, что мы с вами попали в зоопарк и переходим от клетки к клетке. Мы видим веселых кенгуру, смешных медвежат, улыбающихся обезьян, а вот слоны почему-то стоят грустные. Как вы думаете, почему?

– ...

(Дети высказывают предположения, учитель соглашается только с ответом: «Им скучно...»)

– А как можно развеселить слонов? Какие игры можно для них придумать?

– ...

– Совершенно верно! Чтобы не было скучно, нужно играть. Давайте с вами попробуем придумать игру в мяч для слонов. Для этого необходимо ответить на несколько вопросов:

- Какой частью тела слоны могут играть?*
- Что можно использовать вместо мяча?*
- С помощью каких предметов слоны могут ударять по мячу?*

Учитель адресует по одному вопросу каждому ребенку, а ученики отвечают на эти вопросы.



Например:

Первый ряд: хобот, хвост, уши, бивень, ноги, лоб, спина...

Второй ряд: камень, апельсин, воздушный шарик, шарик от пинг-понга...

Третий ряд: клюшка, ракетка, палка, веревка, карандаш...

Затем учитель вызывает по одному ученику с каждого ряда. Дети называют свои ответы и придумывают игру с их использованием.

Например:

— «Хобот, воздушный шарик, клюшка»: держа клюшку хоботом, ударять по воздушному шару — «воздушный хоккей».

— «Хвост, апельсин, веревка»: к хвосту привязывается веревка, на другой конец веревки крепится апельсин; следует раскрутить веревку так, чтобы бросить апельсин как можно дальше, — «метание апельсина».

— «Ноги, камень, палка»: ногами бросать палку так, чтобы сбивать камни, стоящие поодаль, — «каменные городки».

Примечание. С одними и теми же предметами можно придумать различные игры, поэтому необходимо оценивать, насколько предлагаемый вариант соответствует условию, а не «контрольному» ответу.

Так придумываются новые игры.

В конце работы учитель обращает внимание на то, что при создании игр для слонов использовался прием «Морфологический анализ», при котором комбинировались различные варианты игровых параметров.

3. Синтез учебных игр (15 мин).

Учитель предлагает заполнить морфологическую таблицу для придумывания игр на уроке.

Пример таблицы:

Признак	Варианты признаков
Количество игроков (или критерии отбора)	Два, три, группа, все девочки, средний ряд, светловолосые, у кого дома есть собака...
Предметы	Мяч, линейка, мел, воздушный шарик, конфета, бумага и ручка, учебник, указка, игрушка, наклейка...
Место проведения	У доски, возле двери, под партой, возле окна, на спине соседа, на портфеле...
Игровое действие	Идти, бежать, прыгать, сидеть, стоять, касаться, бросать, нести, искать, прятать, строить, катить, смешить, изображать, ловить...
Ограничение	С закрытыми глазами, на одной ноге, держась за стену, поворачивая голову в стороны, с поднятыми руками...
Учебное действие	Рассказать, ответить на вопросы, называть как можно больше, придумать, проверить, повторить...

Затем учитель называет учебную тему, а ученики выбирают по одному варианту каждого признака и коллективно придумывают одну-две игры.

Например:

Учебная тема: русский язык, «Правописание шипящих».

Признаки: светловолосые, наклейки, у двери, прыгать, с закрытыми глазами, придумать.

Вариант игры: все светловолосые ученики становятся у двери.

Задание может быть следующим: придумать способы использования наклеек, употребляя слова с

шипящими (наклеить на машину, подарить врачу, часто рассматривать...). За каждый правильный ответ можно сделать один прыжок с закрытыми глазами в направлении окна. Выигрывает ученик, который первым дотронется до подоконника.

Примечание. Полученную морфологическую таблицу можно использовать и в дальнейшем на традиционных уроках для синтеза дидактических игр.

4. Домашнее задание (5 мин).

Придумать новую подвижную игру (новые «Прятки», «Догонялки», «Вышибалы» и т. п.).

Желательно обсудить, какие характеристики есть у игры, какие могут быть варианты изменений.

5. Игра «Кто, с кем, где, когда...» (5–7 мин).

Игру можно проводить, если количество участников не меньше двух, но лучше играть большой компанией.

Учитель называет вопрос, дети записывают ответ на него, после чего загибают верхний край листа «от себя» таким образом, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому участнику игры. Учитель называет следующий вопрос — дети снова отвечают, загибают край листа и передают другому.

Примечание. Оказывается, занимательные истории при разном содержании имеют одну и ту же структуру. Рассказчик по ходу рассказа последовательно отвечает на следующие вопросы: кто? С кем? Где? Когда? Что делали? Кто пришел? Что сказал? Если на эти вопросы отвечают разные люди и при этом они не знают, что отвечают другие, то в результате могут получиться неожиданные смешные коллективные истории.

Перед тем как объяснять правила и играть, желательно проговорить, какими могут быть варианты ответов на каждый вопрос.

Примечание. Если этот этап работы не проводить, ответы детей будут одинаковыми и неинтересными, соответственно такими же будут и получившиеся коллективные истории.

Примерная последовательность предварительной работы:

1. Что можно ответить на вопрос: «Кто?»

— Люди: дети, взрослые, представители каких-то профессий, исторические деятели, писатели, артисты...

— Животные: звери, рыбы, птицы, живущие как в нашей местности, так и в других; вымершие или фантастические животные...

— Герои сказок, мультфильмов...

2. Что можно ответить на вопрос: «Где?»

— Страна, конкретная местность...

— Какая-либо поверхность или внутренняя часть чего-либо...

3. Что можно ответить на вопрос: «Когда?»

— Конкретная дата, время дня, день недели, месяц, год...

— Опосредованно, через связь с каким-то событием (например, когда жили динозавры...)

4. Что можно ответить на вопрос: «Что делали?»

После обсуждения этих вопросов проводится игра.

Примечание. Большое значение во время проведения игры имеет правильное распределение детей на группы. Желательно объединять их либо в группы по четыре человека, либо по рядам. Рекомендуется также до начала игры четко определить, кто кому должен передавать лист в каждой группе, чтобы получилась замкнутая цепочка.

По окончании игры учитель собирает все листы и зачитывает полученные рассказы.

Например:

«Крокодил с Бабой-ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!»

6. Подведение итогов урока (3 мин).

Можно коллективно ответить на вопросы (см. п. 5) относительно содержания урока.

Например:

Кто: мы, наш класс...

Где: в школе...

Когда: ...

*Основная мысль урока:
с помощью приема «Морфологический анализ»
можно придумывать сказки.*

1. Игра на внимание «Герои сказок» (3 мин).

Правила игры: если учитель называет положительного («хорошего») сказочного персонажа (героя) — следует хлопнуть, если отрицательного (злодея) — топнуть.

Примеры героев и злодеев для игры: Белоснежка, Снежная Королева, Иван-Царевич, Микки-Маус, Незнайка, Кот в сапогах, Людоед, Кощей, Айболит, Змей Горыныч, Золушка, Пират, Дюймовочка, Красная Шапочка, Буратино, Чебурашка, мачеха, черт, Дед Мороз.

Игра может проходить в быстром темпе на выбывание.

Примечание. Некоторые персонажи в одних сказках бывают хорошими, в других — плохими (например, Баба-яга, Волк...), в таких случаях надо и хлопать, и топать.



2. Беседа «Структура сказки» (10 мин).

— Сейчас мы называли сказочных героев и злодеев. А зачем в сказках нужны злодеи? Может, было бы лучше, если бы остались только герои?

— ...

— Итак, вы считаете, что если бы в сказках были только герои, было бы неинтересно. И наоборот, если бы в сказке действовали только злодеи, такие сказки были бы гораздо интереснее, не так ли?

— ...

— *Значит, чтобы сказка была действительно интересной, нужны и добрые, и злые персонажи.*

(Слова «герои» и «злодеи» записываются на доске.)

— *В сказках у главного героя есть какая-то цель, которой он хочет достигнуть, а злодеи ему мешают. Давайте вспомним сказки и подумаем, какая цель была у Элли? (У маркиза Карабаса? У Чебурашки? У капитана Врунгеля? У Буратино?)*

— ...

(После ответов слова «цель» и «желание» записываются на доске.)

— *Еще в сказках бывает волшебство. Какие волшебные предметы вы знаете и какое волшебство они могли совершать?*

— ...

(Слова «волшебство» и «волшебные предметы» записываются на доске.)

— *Очень часто сказочные герои могут превращаться в другие существа.*

Приведите примеры превращений из сказки «Золушка». (Из сказок «Про царя Салтана», «Дикие лебеди», «Два клена», «Карлик Нос», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка».)

— ...

— *Вы видите, что превращения могут происходить как по воле сказочного героя, так и против его воли (героя заколдовывают).*

(Слово «превращения» записывается.)

— *Действия в сказках обычно происходят не в реальной жизни, а в сказочных городах и странах. Какие необыкновенные страны вы знаете?*

— ...

(Слова «волшебная страна» записываются на доске.)

Примечание. Дополнительная информация о сказках для учителя представлена в приложении.

– Таким образом, получается, что сказка отличается характерными признаками:

1) герои; 2) злодеи; 3) цель, к которой стремится герой, а злодей мешает герою достичь цели; 4) волшебные предметы; 5) волшебство, которое эти предметы совершают; 6) превращения героев; 7) волшебные места.

Учитель объявляет «перерыв», после чего работа по придумыванию сказок продолжается.

3. Проверка домашнего задания (7–10 мин).

Ученики рассказывают о новых вариантах подвижных игр.

Можно по группам провести самые интересные игры.

При подведении итогов учитываются не только оригинальность, новизна идеи, но и то, насколько понятны и удобны правила игры.

4. Работа в группах «Ваши варианты» (15 мин).

Все группы получают бумажные круги разного диаметра, поделенные на одинаковое количество секторов (от 8 до 12).

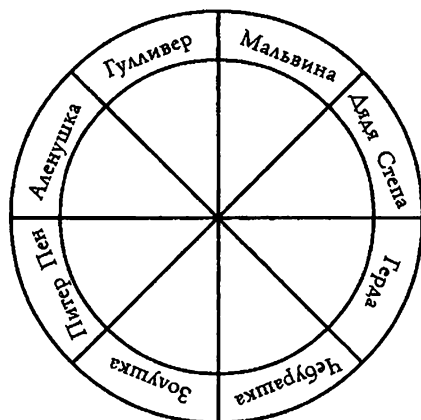
Учитель называет каждой группе один из признаков сказки, необходимо придумать или вспомнить, какими вариантами он может быть представлен (количество вариантов должно быть равно числу секторов).

Характерные признаки сказки:

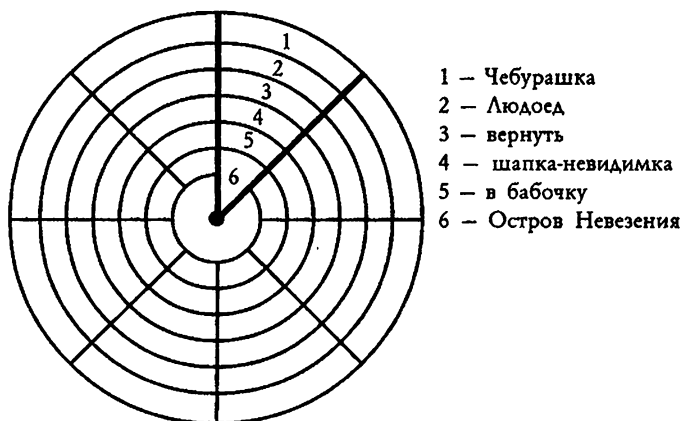
- герои;
- злодеи;
- цель;
- волшебные предметы;

- волшебство;
- превращения;
- место действия.

Группы записывают варианты по окружности.



У учителя имеется круг-подставка (из плотного картона) с острием (иголка, гвоздь, кнопка) посередине.



Круги надеваются на острие большого круга-подставки последовательно от наибольшего к наимень-

шему диаметру. Получается своеобразная пирамидка из бумажных кругов, которые могут свободно прокручиваться. Учитель произвольно поворачивает круги и фиксирует их в некотором положении (можно сверху прикрепить один прозрачный сектор).

Таким образом, с помощью круга создаются различные комбинации основных характеристик сказки.

Например, придумать сказку по следующим данным:

герои сказки — Чебурашка, Людоед;
цель — вернуть домой;
предмет — шапка-невидимка;
волшебство — превращение в бабочку;
место действия — Остров Невезения.

Желательно коллективно составить краткие сюжеты одной или нескольких сказок.

Подводятся итоги работы.

5. Домашнее задание (3–5 мин).

Учитель рассказывает о способе сочинения сказки, когда в известную сказку вносятся дополнения, которых раньше в ней не было.

Например, в сказке «Золотой ключик, или Приключения Буратино» появляется поезд, в сказке «Винни-Пух и все-все-все» — принцесса, в сказке «Мойдодыр» — телевизор и т. д.

Понятно, что сюжет сказки при этом изменится.

В домашнем задании нужно «переписать» любую известную сказку, включив в нее самого себя.

При этом ученики сами выбирают, что именно они будут делать в сказке, как могут повлиять на ход событий, что изменится в конце.

(Можно вспомнить мультфильм «Петя и Красная Шапочка», рассказывающий о подобной ситуации).

6. Подведение итогов урока (3-4 мин).

Можно предложить высказать свое мнение об уроке с точки зрения сказочного героя (как положительного, так и отрицательного), с обоснованием того, что именно понравилось и что не понравилось.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Названия сказок: «По щучьему веленью», «Конек-Горбунук», «Али-Баба и 40 разбойников», «Цветик-семицветик», «Айболит», «Мойдодыр», «Приключения Незнайки», «Золотой ключик, или Приключения Буратино», «Чиполлино», «Волшебник Изумрудного города», «Старик Хоттабыч», «Аленький цветочек», «Приключения капитана Врунгеля», «Золушка», «Дюймовочка», «Винни-Пух и все-все-все», «Крокодил Гена и его друзья», «Карлсон», «Маугли», «Пеппи Длинныйчулок», «Путешествия Гулливера», «Приключения барона Мюнхгаузена», «Мэри Поппинс», «Щелкунчик» и др.

Волшебные предметы: шапка-невидимка, волшебная палочка, цветик-семицветик, скатерть-самобранка, огниво, золотой ключик, серебряные башмачки, волшебная лампа, сапоги-скороходы и др.

Превращения: царь Гвидон (в комара, муху, шмеля), Великан Людоед (во льва, мышку), Якоб (в карлика), братья-принцы (в диких лебедей), ослы (в коротышек) и др.

Волшебные страны: Страна Лжецов, Королевство Кривых Зеркал, Лилипутия, Страна Дураков, Изумрудный город, Страна Вечных Каникул, Страна Чудес, Страна Невыученных Уроков и др.

КОММЕНТАРИЙ К УРОКУ

Сказка может получиться гораздо лучше, если сюжетности характерный для волшебной сказки порядок

действий. Этот порядок оказывается практически одним и тем же для различных волшебных сказок всех времен и народов.

Сложность для сочинителя состоит в том, что этих действий должно быть не менее двадцати.

На освоение этой процедуры — коллективное сочинение волшебной сказки — требуется несколько занятий.

Урок проводится по индивидуальным планам учителей.

Желательно организовать его в виде выполнения практических заданий (мастерская, лаборатория, конструкторское бюро и т. д.).

Во всех заданиях требуется применить прием «Морфологический анализ» к различным ситуациям.

Примерное содержание заданий:

придумать и изготовить интересную, необычную закладку (параметры для изменений: форма, цвет, украшения, справочная информация, дополнительные функции и др.);

придумать и сделать бумажные шляпы на карнавал для всех учеников класса, чтобы все они были разные;

придумать и сделать необычные снежинки для украшения класса (чтобы ни одна не повторялась);

придумать и изготовить эмблему (значок) для фантазера;

придумать новую Бабу-ягу (изменяемые параметры: возраст, одежда, характер, способ передвижения, место жительства и др.);

провести конкурс домашних заданий — сказок про себя (оценивается личный «вклад» в сказку);

провести конкурс карикатуристов «Точка, точка, запятая...»;

изобрести новые конфеты;

изобрести новое мороженое;

изобрести новую игрушку-трансформер;

изобрести новый автомобиль;

изобрести новый будильник;

усовершенствовать урок «Мир фантазии»;

придумать способ помочь маме составить морфологическую таблицу «Праздничный обед»;

придумать способ помочь малышам составить морфологическую таблицу «Рисование» (характеристики: на чем можно рисовать, чем можно рисовать, красящие вещества и др.);

придумать способ помочь себе составить морфологическую таблицу «Зарядка» (параметры: упражнения для головы, для рук, для туловища, для ног, виды движений, ограничения и др.);

составить подвижную морфологическую таблицу «Школа вежливости» (различные способы поздороваться, поблагодарить, обрадоваться, извиниться, попрощаться и т. д.).

В конце урока желательно обсудить, почему с помощью приема «Морфологический анализ» получают более интересные идеи, чем без него.

Основная мысль урока:

можно сочинять загадки, описывая признаки предмета.

1. Игра «Аукцион» (3–5 мин).

Учитель показывает какой-либо предмет (книгу, цветок, куклу или другой) и предлагает детям по цепочке называть признаки (отвечать на вопрос: «Какой?»).

Если ученик повторяет уже сказанное или затрудняется ответить — он выбывает из игры. В конце игры остается один ученик — победитель.

Примечание. Возможен вариант игры, при котором предмет вручается победителю как приз. В таком случае предметы необходимо специально подобрать. Игру можно повторить несколько раз с каждым рядом в отдельности.

2. Игра «Цепочка» (5–7 мин).

Учитель бросает ученику мяч и называет любое слово (существительное). Ученик возвращает мяч, называя признак данного объекта (прилагательное). Учитель придумывает другой объект, обладающий таким же признаком, и бросает мяч другому ученику. Этот ученик называет новый признак и возвращает мяч и т. д.

Например:

облако — белое — вата — мягкая — трава — гладкая — бумага — легкая — задача — длинная — веревка — мокрая — земля — грязная — одежда — дорогая — ваза — стеклянная и т. д.

Примечание. Игру желательно проводить в кругу, чтобы дети могли передавать мяч друг другу.

3. Сочинение загадок (7–10 мин).

— С помощью признаков можно придумывать загадки. Давайте придумаем загадку про такой предмет, о котором вы не знаете ни одной загадки. Итак, про что будем придумывать?

— ...

Последовательность сочинения загадки.

На доске заранее начерчена таблица:

Какой?	Что такое же?

1. Выбрать объект (например, динозавр).

2. Заполнить левую часть таблицы, ответить на вопрос: «Какой?» (Динозавр какой? — Страшный, опасный, дикий, огромный...)

3. Заполнить правую часть таблицы: «Что такое же?» (Страшным может быть привидение, опасным может быть огонь, дикими бывают кабаны, огромным можно назвать небо...)

4. Вставить слова-связки «...но не...».

5. Прочитать готовую загадку. (Например: страшный, но не привидение; опасный, но не огонь; дикий, но не кабан; огромный, но не небо. Что это?)

Пример заполненной таблицы:

Какой?	Что такое же?
Страшный,	но не привидение
Опасный,	но не огонь
Дикий,	но не кабан
Огромный,	но не небо



При заполнении таблицы предпочтение отдается более оригинальным, неожиданным вариантам, желательно называть характерные признаки объекта.

В конце работы подчеркивается, что с помощью таблицы можно придумать множество новых разнообразных загадок.

4. Работа в группах по сочинению загадок (10–12 мин).

Каждая группа получает готовую таблицу и название объекта для сочинения загадки.

Желательно подобрать объекты из разных тематических групп, например: велосипед, молния, вечер, зуб, муха, блины, камыш, клоун, поход и др.

Подведение итогов работы можно провести в форме игры «Объяснялки»: учитель читает загадку не сразу целиком, а частями, по строчкам. Выигрывает группа, которая сможет отгадать загадку после наименьшего числа объяснений.

Оцениваются правильность и оригинальность составления загадок. Их можно оценить и с точки зрения литературной формы (в этом случае следует предупредить группы, чтобы при заполнении правой стороны таблицы подбирались рифмованные слова. Например: хрупкий, но не лед, сладкий, но не мед. (Сахар.))

5. Домашнее задание (3 мин).

Придумать загадки про словарные слова.

Оценка выполнения домашнего задания проводится на уроке русского языка.

6. Упражнение «Если бы...» (7–8 мин).

– Давайте пофантазируем. Если бы люди были не такими, какие есть, а обладали другими признаками, как бы изменилась наша жизнь?

Например, все люди на Земле стали бы стеклянными. Чем бы они тогда питались? Где бы жили? Какая у них была бы одежда? Транспорт? Развлечения?

Как бы они учились? Работали? Лечились? Чего опасались бы? Как бы они рождались и умирали?..

— ...

Упражнение можно провести несколько раз, называя разные признаки: деревянные, чернильные, ватные, огненные, снежные, сахарные, зеркальные, соломенные, песочные, магнитные, мыльные, резиновые и др.

7. Подведение итогов урока (5 мин).

Можно провести в виде обсуждения, какими признаками и для чего хотели бы обладать сами дети. Признаки могут быть как реальные (смелый, умный, внимательный...), так и фантастические (невидимый, бессмертный, компьютерный и др.).

*Основная мысль урока:
можно сочинять загадки и нелепицы,
описывая действия предмета.*

1. Игра «Кто? Что делает?» (3–5 мин).

Учитель бросает мяч и называет какой-либо объект. Ученик должен вернуть мяч, назвав действие этого объекта.

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.

Примечание. Следует называть действия самого объекта, а не действия с объектом. Например, правильные ответы: «Стул стоит», «Книга рассказывает»; неправильные ответы: «На стуле сидят», «Книгу читают».

2. Игра-театрализация (5–7 мин).

Возможно несколько вариантов проведения игры: учитель называет действие (умыться, играть на скрипке, пришивать пуговицу и др.), класс изображает это действие;

игра «Где были — не скажем, что делали — покажем»: группа детей выходит из класса, придумывает какое-то действие, класс должен отгадать, какое действие изображается;

ученик выходит, класс придумывает и выполняет какое-то действие, ученику нужно назвать это действие;

группа детей выходит из класса, загадывается какой-либо объект (мяч, лягушка, поезд, линейка и др.),

показываются действия с воображаемым объектом; группе нужно отгадать, какой объект был загадан.

3. Сочинение загадок по действиям (10 мин).

На доске записаны две загадки, учитель предлагает отгадать их и проанализировать, как они составлены.

Примеры загадок:

Летает, а не муха,

Гудит, а не пылесос,

Оставляет след, а не мел.

(Самолет.)

Светит, а не солнце,

Висит, а не яблоко,

Нагревается, а не утюг.

(Лампочка.)

Коллективно придумывается последовательность сочинения загадок по действиям.

Например:

- 1) выбрать объект;
- 2) придумать, какие действия он выполняет;
- 3) придумать, какие еще объекты выполняют те же действия;
- 4) вставить слова-связки «...но не...» и прочитать загадку.

Примечание. По желанию учитель может использовать таблицу для сочинения загадок:

Что делает?	Какой объект делает так же?

Коллективно составляются две-три загадки с использованием алгоритма (в качестве объектов для сочинения загадки можно назвать «ученицу» и «ученика», соответственно одну загадку сочиняют мальчики, другую — девочки).

Учитель подчеркивает, что загадки по признакам, которые придумывали на предыдущем уроке, можно придумывать про любые объекты (все объекты обладают разнообразными признаками).

Что касается загадок по действиям, то их желательно придумывать про подвижные, «активные» объек-

ты, которые сами производят различные действия. Например, можно придумывать интересные загадки по действиям про животных, людей, транспорт, бытовую технику и др.

4. Домашнее задание (3 мин).

Сочинить загадку про явление природы (дождь, радуга, землетрясение, молния, извержение вулкана, снегопад и др.).

Например: «Гудит, а не самолет; мчится, а не спортсмен; охлаждает, а не мороженое. Что это?» (*Ветер.*)

Проверка выполнения домашнего задания проводится на уроке «Окружающий мир» («Природоведение»).

5. Упражнение «Путаница» (7 мин).

Класс делится на две группы. Одна группа записывает на отдельных листах различные существительные, другая — глаголы.

Затем учитель наугад берет листы из каждой группы и зачитывает полученные сочетания.

Например: «живот поет», «стол летает», «мороженое танцует», «облако стреляет» и т. д.

Возможны два варианта работы с нелепицами:

1) представить себе, что такое произошло, и описать возможные последствия, например: «Что случилось бы, если бы листья начали смеяться?»;

2) объяснить, как такое может быть на самом деле (использовать переносное значение слов и аналогии). Например: «Объясните, как подушка может кричать? — В ней может быть вмятина, похожая на раскрытый рот, и тогда кажется, что подушка кричит»; «Объясните, как дождь может играть? — Стук капель напоминает игру на барабане, и тогда можно сказать, что дождь играет».

6. Работа в группах «Перевертыши» (7–10 мин).

– *«Лягушата крякают, а утята – квакают...», «Ехала деревня мимо мужика», «Ехал кактус на окне, вел старушку на ремне...»* – многим знакомы эти и другие смешные стихи-перевертыши, в которых привычные действия вдруг начинают выполняться другими объектами... Подобные предложения можно научиться сочинять самим.

Возьмем, например, предложения: *«Воробьи бегали по крыше»; «Мальчик ел суп»; «Бабушка продавала огурцы»* – так на самом деле бывает. Однако достаточно поменять части предложения местами, как становится смешно, потому что так не бывает. Разве может быть, чтобы крыша бегала по воробьям или суп съел мальчика, а огурцы продавали бабушку?

Задание группам: придумать за ограниченное время (2–3 минуты) как можно больше предложений-перевертышей.

При подведении итогов учитывается, насколько смешными и оригинальными получились перевертыши.

Примечание. Можно дать задание придумать не отдельные предложения, а рассказы из перевертышей. В таком случае учитель предлагает группам темы для рассказов, например: «В лесу», «За завтраком», «В магазине», «На пляже», «В космосе», «За рулем», «У доски» и др.

Желательно еще раз подчеркнуть, что перевертыши – это не просто предложения с нереальными действиями (например, «Зайцы взлетели на дерево»), а предложения, в которых части поменялись местами (например, «Капуста грызла зайцев»).

В конце работы учитель может прочитать стихотворения (см. приложение).

7. Подведение итогов урока (3 мин).

Можно провести в виде обсуждения. Учитель предлагает ответить на вопрос, какие действия дети выполняют на уроках, и пофантазировать, какие действия они хотели бы выполнять.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЕРАЛАШ

(автор неизвестен)

Светофор на солнце тает,
Пастушок на кошку лает,
Снеговик в углу мячит,
Самосвал уроки учит,
Шахматист горит без дыма,
Паучок поймал налива,
Рыболов залез на сноп,
Рыжий кот наморщил лоб,
Ученик привез песок,
Фокстерьер дудит в рожок...
Поскорее надо нам
Все расставить по местам!

Фр. Галас

МИР НАОБОРОТ

Дым столбом валил в трубу,
Месяц с неба выл на пса,
Птицы пугало пугали,
Ела кошку колбаса...
Хулиганов били стекла,
Пыль пошла — вода промокла,
Тень отбрасывала шест —
Это все в один присест
За шесть лет я сочинил,
Покамест голову чинил.

*Основная мысль урока:
можно придумывать новое,
используя метод фокальных объектов.*

1. Игра на внимание «Невпопад» (3–5 мин).

Правила игры аналогичны игре «Кто? Что делает?» (см. урок 15): учитель называет неодушевленное существительное (предмет) и бросает ученику мяч.

Отличие состоит в том, что ученик, возвращая мяч учителю, должен назвать признак или действие, не свойственные заданному объекту (нужно ответить невпопад: книга — соленая, дерево — разбилось и т. д.)

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.

Самые интересные, необычные сочетания записываются на доске (три-четыре пары).

2. Упражнение «Где можно использовать?» (5–7 мин).

— Представим себе, что на доске записаны ваши изобретения. Таких предметов еще не было, вы их придумали сами. Давайте подумаем, где и для чего можно использовать эти новые предметы.

Например: «Расческа, которая пищит»: может пищать, если грязная голова, чтобы помыли; может пищать, если ее берет чужой; может пищать, если упала и т. д. «Послушный стул»: сам переходит в нужную комнату, может изменять высоту и ширину; подпрыгивать во время уборки и т. д.

3. Объяснение метода фокальных объектов (15–20 мин).

— Существует прием придумывания нового, который называется методом фокальных объектов. Этот прием заключается в том, что привычные объекты начинают обладать необычными свойствами...

Последовательность работы по приему:

1. Выбрать предмет (фокальный объект) для усовершенствования (желательно из школьных принадлежностей. Например: придумать новую доску (ручку, портфель, пенал, точилку, дневник и т. д.).

2. Назвать три-четыре любых (случайных) объекта, как можно более далеких по смыслу. Например: солнце, корабль, жевательная резинка, паук и др.

3. Придумать признаки и действия случайных объектов. Например: солнце — горячее, ослепляет, движется, с лучами...; корабль — многопалубный, парусный, плывет, дымит...; жевательная резинка — сладкая, тянется, можно выдувать пузыри, с наклейками...; паук — быстрый, опасный, плетет сеть, караулит добычу...

4. Перенести свойства случайных объектов на фокальный объект (можно переносить не все свойства).

5. Развитие идеи (как такое может быть, где и для чего такой объект можно использовать). Например: горячая доска — доска-батарея для обогрева класса; сладкая доска — покрыта сахарным сиропом, чтобы лучше писал мел; доска тянется — доска из резины, чтобы растягивалась; опасная доска — в случае неправильного ответа может дать пинка и т. д.

П р и м е ч а н и е. Чтобы варианты получались интересными, нужно удачно выбрать случайные объекты и признаки, использовать переносные значения слов, смело искать неожиданные ассоциации. Например: горячая доска — это такая доска, температура которой зависит от правильности ответа, в случае ошибки она остается холодной.

Другими словами, необходимо уметь отстраиваться от психологической инерции.

В конце работы желательно обсудить, насколько интересные и неожиданные идеи получились при использовании метода фокальных объектов.

Для усиления эффекта можно до начала работы дать задание придумать новый объект («Ребята, придумайте новую необычную доску...»), а в конце сравнить результаты придумывания «просто так» и с использованием приема.

4. Работа в группах (10–12 мин).

Все группы получают одинаковое задание: используя метод фокальных объектов, придумать необычную елочную игрушку (в качестве случайных объектов выбираются одно-два слова, можно из предложенных учителем).

Примеры случайных объектов:

светофор, дорога, горох, космонавт, иголка, лестница, магнитофон, улитка, щипцы, скрипка, подсолнух, колбаса, фонтан, улей и др.

При подведении итогов учитываются новизна и разнообразие игрушек.

5. Домашнее задание (3 мин).

Изготовить необычную елочную игрушку, используя идеи, полученные в группах. Игрушки можно использовать для украшения класса.

6. Подведение итогов урока (3–5 мин).

Этот урок — последний в четверти, поэтому можно вспомнить основные темы, обсудить, какие из них были наиболее интересными.

Желательно урок закончить придумываем необычных, оригинальных новогодних пожеланий.

Основная мысль урока:
существуют приемы придумывания сказок;
можно научиться придумывать сказки с помощью
приема «Круги по воде».

1. Игра «Поле чудес» (5 мин).

Учитель предлагает отгадать слово (на доске — шесть квадратов в «столбик»).

Ответ: Родари.

— Что означает это слово?

— ...

— *Какие сказки Джанни Родари вы знаете?*

— ...

Обобщая ответы детей, учитель называет основные произведения писателя: «Приключения Чиполлино», «Путешествие Голубой стрелы», «Джельсомино в Стране Лжецов», «Торт в небе», «Планета Новогодних Елок», «Сказки по телефону», «Пестрые сказки» и др. (можно устроить выставку его книг).

— *Попробуйте придумать признаки сказок Родари, чтобы они начинались на буквы, из которых состоит его фамилия. Первое слово начинается с буквы «р»...*

— ...

Учитель записывает слова возле соответствующих букв.

Пример выполнения задания:

Р	адостные (развлекательные);
О	ригинальные (обучающие);
Д	етские (длинные, добрые);
А	вторские (аппетитные, артистичные);
Р	азные (разумные);
И	нтересные (игровые).

2. Объявление темы и цели урока (3–4 мин).

– В одном из предисловий к своей книге Джанни Родари писал, что есть одно занятие, которому он хотел бы себя посвятить: делать игрушки. Неожиданные, веселые, с выдумкой; игрушки, которые были бы интересны каждому ребенку.

Так как Родари не работал ни с деревом, ни с металлом, то стал делать игрушки из слов...

Джанни Родари писал не только сказки. Он еще автор книги о том, как сказки можно сочинять, как со сказками можно играть, и не только со сказками, но и со словами, буквами и даже ошибками.

Эта книга об искусстве придумывания сказок называется «Грамматика фантазии». Она написана для взрослых – родителей и учителей, а в книгах для детей Джанни Родари использовал приемы и правила этого искусства.

Мы с вами тоже будем учиться придумывать сюжеты сказок, пользуясь приемами Родари.

3. Объяснение приема «Круги по воде» (10–12 мин).

– Первый прием, с которым мы познакомимся, называется «Круги по воде».

Все, наверно, не раз наблюдали, как от камня, брошенного в воду, расходятся по воде круги, увлекающие в свое движение различные окружающие предметы – трос-

тинки, кораблик, кувшинку и другие, «дремавшие» до этого времени.

Так и от одного слова может начаться движение, привлекающее все новые и новые ассоциации и приводящее к целой истории.

Последовательность работы по приему:

1. Выбрать слово-«камень» (из 5–6 букв, не содержащее й, ы, ъ, ь), записать его буквы на доске в столбик.

2. Написать рядом с каждой буквой произвольные существительные, начинающиеся с данной буквы.

Например:

Д — динозавр.

Р — редиска.

А — аквариум.

К — корона.

А — автомобиль.

3. Составить рассказ с использованием всех слов. Название рассказа — исходное слово (см. пример рассказа в приложении).

Примечание. При составлении подобных историй желательно оговаривать с детьми, какое из перечисленных слов может быть героем рассказа, что — местом действия, что — предметом, выполняющим второстепенные функции и т. д. Понятно, что из одних и тех же слов могут получиться совершенно разные сюжеты в зависимости от выбора тех или иных персонажей.

4. Работа в группах (10–12 мин).

— А еще из букв исходного слова можно составить предложения. Например, из букв слова «санки» получаются предложения: «Слон ананасом нарисовал крокодилу иголки», или «Семь автобусов наелись кислых изумрудов», или «Сколько асфальта истопчут ноги Кошечка?» и т. д. Эти предложения могут стать началом (серединой, концом) вашей сказки (см. примеры сказок в приложении).

П р и м е ч а н и е. Чем более необычными, нелепыми получаются предложения, тем интереснее будут сказки (исходное слово в сюжете может не участвовать).

Группы получают исходные слова, следует придумать интересное предложение, а затем сюжет сказки.

Желательно, чтобы разные группы получили одинаковые слова, чтобы потом сравнить придуманные сказки.

Возможен вариант работы, при котором коллективно придумывается одно исходное предложение, а затем по группам придумываются сказки.

При подведении итогов сказки оцениваются с точки зрения оригинальности и разработанности сюжета.

5. Домашнее задание (5 мин).

– *Почему мы подбирали для игры слова без твердого знака?*

– ...

– А теперь послушайте историю про твердый знак, которую написал Джанни Родари (см. приложение).

Домашнее задание: написать сказку о том, как сбегала буква (любая, по выбору ученика).

Можно обсудить план сказки:

1. Причины, по которым это произошло.
2. Последствия «побега».
3. Чем все закончилось?

5. Подведение итогов урока (5 мин).

Урок заканчивается игрой «Поле чудес».

На доске — пустые клеточки для одного или нескольких слов (в зависимости от оставшегося времени).

Отгадка — слово или предложение, выражающее отношение учителя к работе на уроке.

Например: «Молодцы» («Отлично поработали», «Мы учились сочинять» и др.).

ПРИЛОЖЕНИЕ

ДРАКА

(Коллективный рассказ на уроке в 3 классе)

«Жил-был в аквариуме динозавр, который занимался выращиванием редиски. Однажды поехал он сажать семена и не заметил, как от автомобиля отвалилось блестящее колечко. Пришло время собирать урожай. Снова поехал динозавр на свое поле. Собирает редиску и вдруг видит: корона выросла. Обрадовался динозавр, а автомобиль говорит:

— Это моя корона, она из моего колечка выросла!

— Нет, моя, ведь она на моем поле росла!

Так они и подрались.

А вы как думаете, чья корона?»

КОЛЮЧИЙ КРОКОДИЛ

(Исходное предложение — в начале сказки)

«Однажды в Африке слон нарисовал крокодилу ананасом иголки. Крокодил был страшно доволен: его и так все боятся, а тут он еще с колючками! А так как он был голодный, то решил пойти позавтракать и заодно проверить, как будет действовать новое приспособление...»

ЗА ИЗУМРУДАМИ

(Исходное предложение — в конце сказки)

«В одном автобусном парке жили-были семь автобусов.

Жили они не очень дружно, постоянно спорили: кто из них быстрее ездит. Пассажирам от их споров было не очень-то хорошо: только автобус подъедет к остановке, тут же отъезжает. (Правда, если успел зайти, то домчишься очень быстро.)

Сами автобусы тоже страдали от этого: нередко попадали в аварии, быстро снашивали шины, от большой скорости начинали болеть фары...

Однажды в книжке, забытой на переднем сиденье, один автобус прочитал про изумруды — волшебные камни, обладающие целебной силой. Он решил раздобыть изумруды, чтобы стать самым быстрым и выиграть спор.

И ночью, когда все автобусы спали, он отправился в дорогу...

Изумруды были найдены во дворе ювелирного магазина... Правда, почему-то они были не изумрудного, а салатного цвета, но автобус решил, что ему это кажется из-за плохого освещения. И только он приготовился «подзаправиться» изумрудами, как сзади послышался шум моторов — это все остальные автобусы примчались за ним.

Распихивая друг друга, автобусы быстро подобрали камни и уехали обратно в парк.

Наутро оказалось, что **семь автобусов наелись кислых изумрудов**. Что тогда началось!..»

РЕМОНТ

(Исходное предложение — в конце сказки)

«Решила Баба-яга в лесу порядок навести. А то все говорят: «Дремучий лес! Дремучий лес!» Никто и заходить не хочет. А как же жить Бабе-яге, кого пугать, на кого страх нагонять? Вот если бы было в лесу как в парке: дорожки асфальтовые, клумбы кругом, беседки, скамеечки... Народ бы сразу в лес потянулся...

Придумала так Баба-яга, потом села и как хорошая хозяйка подсчитывать начала: «Сколько цветов пересадить нужно?», «Сколько берез на скамеечки пустить?», «Сколько асфальта нужно, чтоб на все лесные тропин-

ки хватило?», «Какой толщины асфальт делать, чтоб Кощей своими костями его не проткнул?»

Подсчитала — пригорюнилась, это ж столько сил и средств потратить придется! Решила пойти к Кощею за советом. Только взглянул Кощей на ее расчеты да как закритит: «Как ты посмела считать, сколько асфальта ноги Кощея истопчут?! Все мое в лесу, где хочу — там и хожу! Не бывать лесу парком, пока я жив!..»

Так и остался лес дремучим, ведь Кощей-то — бессмертный...»

Дж. Родари

КАК УБЕЖАЛ ТВЕРДЫЙ ЗНАК

(В сокращении)

«Жил однажды Твердый знак.

И хотя назывался он Твердым, был он очень несчастным, потому что никто никогда не произносил его. Понятно, что носа он не задирает, стоял спокойно на своем месте и терпеливо сносил насмешки товарищей. А те говорили ему, например:

— Ну, какая же ты буква алфавита! С такой-то фигурой!

Или:

— Ты ведь знаешь, никому и в голову не придет произнести твое имя.

Он знал это, конечно, знал. Но он знал также, что есть такие страны и такие языки, где Твердый знак — весьма важная персона.

— Уеду-ка я в Болгарию, — думал Твердый знак, когда ему становилось очень уж грустно. — Говорят, Твердый знак там очень и очень уважают.

А однажды, когда его не на шутку рассердили, он, недолго думая, собрал свои скромные пожитки и отправился в путь...

Что тут началось — и описать невозможно!..

В воинских частях никто и не подумал вскакивать рано утром и бежать на зарядку, потому что никто не мог скомандовать им: «ПодЪем!»

Прекратили работу астрономы, потому что исчезли обЪекты их научных исследований.

Прекратили работу кинематографисты — у них не оказалось обЪективов, и они не могли вести сЪемку.

А что началось на транспорте, на железной дороге и в аэропортах — все пассажиры вдруг превратились в «зайцев», потому что никто не мог предЪявить билеты...

Повсюду на дорогах то и дело возникали пробки, потому что машины не могли ни обЪехать друг друга, ни разЪехаться.

Люди не могли попасть домой, потому что не стало подЪездов.

Исчезли, правда, и отЪявленные хулиганы. Остались просто хулиганы, только от этого не было легче.

Но самое ужасное, что вся страна оказалась в чрезвычайно сложном положении из-за того, что никто не мог ничего сЪесть. И уж тем более никто не мог обЪесться.

И в этой ужасной ситуации правительство даже не в силах было обЪявить о катастрофической обстановке, которая сложилась в государстве, и уж тем более не в силах было хоть как-то обЪяснить, что послужило тому причиной.

Твердый знак был человеком добрейшей души... Он вернулся на свое место в алфавит. И в стране тотчас же восстановился порядок. Но обращаться с Твердым знаком нужно, как вы сами понимаете, очень уважительно.

Иначе он снова убежит от нас».

Основная мысль урока:

можно придумывать новые сказки и слова с помощью приемов «Бином фантазии», «Произвольная приставка».

1. Игра на внимание «Кто? — Что?» (3 мин).

Учитель называет слова, обозначающие живые и неживые объекты, а также может указывать на различные объекты в классе. Если называется или показывается «живое», дети хором говорят «Кто?», если неживое — «Что?»

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.

2. Работа по приему «Бином фантазии» (15 мин).

— Один из самых известных приемов фантазирования, придуманный Джанни Родари, называется «Бином фантазии».

Однако вначале следует разобраться, что обозначает новое для вас слово «бином».



Догадайтесь, что обозначает приставка «би», если известно, что «бинокль» — это прибор, в который надо смотреть двумя глазами (биплан — самолет с двумя плоскостями, бицепс — двуглавая мышца...)?

— ...

— Совершенно верно, «би» обозначает «два», а корень «ном» очень похож на корень «ним», который слышится в словах «антонимы», «синонимы», «омонимы»... Что обозначают эти слова?

— ...

– *Корень «ном» переводится как «слово». Таким образом, получается, что бином – это «два слова». Однако это должны быть такие слова, чтобы при их столкновении возникала «искра», из которой потом появится сказка. Сегодня мы с вами будем учиться придумывать сказки с помощью приема «Бином фантазии».*

Последовательность работы по приему:

1. Два ученика записывают по одному слову с разных сторон доски так, чтобы не видеть то, что пишет другой. Один из них записывает название живого существа, другой – неживого предмета. Затем доски открываются и написанная пара слов становится отправной точкой для создания новой необычной истории.

Например: варежка – муха.

2. С помощью различных предлогов составляются и записываются всевозможные словосочетания.

Например: муха на варежке, варежка из мух, муха в варежке, варежка без мухи, муха из варежки и др.

3. Развитие темы – сочинение истории с соответствующим названием.

П р и м е ч а н и е. Не все истории будут одинаково интересны. Увлекательность истории зависит не только от выбора слов, но прежде всего – от умения детей увидеть нечто необычное в предложенном сочетании, использовать слова не только в прямом значении; не бояться «уходить в сторону», когда следуешь за возникшей ассоциацией.

Например, ситуацию «Муха на варежке» можно рассмотреть как совершенно обыкновенную: «На варежку села муха, потом улетела», а можно и как сказочную (см. различные варианты в приложении).

На уроке достаточно рассмотреть два-три примера различных биномов.

3. Проверка домашнего задания (5–7 мин).

Сказки «О том, как убежала буква...» оцениваются с точки зрения интересности, разработанности сюжета, отстройки от первоначального сюжета.

4. Работа в группах по приему «Произвольная приставка» (10–12 мин).

– Вы придумывали сказки о приключениях обычных букв. А как вы себе представляете необычные буквы, например аквабукву – водяную, астробукву (звездную), вице-букву (помощницу букв), монобукву (единственную на весь алфавит), экс-букву (бывшую букву, например, букву «ять»)?

– ...

– Таким образом, получается, что достаточно к слову «буква» добавить приставку – и возникла новая интересная идея. Такой прием называется «Произвольная приставка».

Примечание. У Дж. Родари этот прием называется «Произвольный префикс». Однако опыт показывает, что использование узкопрофессионального термина «префикс» в работе с детьми нежелательно, поэтому произведена замена на привычное и знакомое слово.

На доске записано 6–7 различных приставок в столбик.

Например:

супер, вице, полу, аэро, анти, зоо, мото, астро, видео, архео, мело, моно, аква и др.

Затем обсуждаются значения приставок и приводятся соответствующие примеры (можно записать их на доске).

Например:

Супер – сверх (супермен – сверхчеловек).

Вице – помощник (вице-президент).

Полу – половина (полушарие).

Аэро — воздушный (аэропорт, аэроплан).
Анти — против («антимоль», «антиангин»)
Зоо — животный (зоопарк).
Мото — приводящий в движение (мотоцикл).
астро — звездный (астрономия).
видео — видеть (видеомагнитофон).
архео — древний (археолог).
мело — музыкальный (меломан).
моно — единственный (монолог, монокль).
аква — водяной (аквариум, акваланг).

Учитель раздает группам исходные объекты, которые необходимо «усовершенствовать» с помощью приема «Произвольная приставка». Дети должны объяснить, чем новый объект будет заниматься.

П р и м е ч а н и е. При обсуждении рекомендуется создавать такие комбинации, чтобы смысл слова и приставки был разным (варианты типа «аэромуха» или «археомонт» непродуктивны).

Примеры объектов:

светофор, кисточка, кровать, нож, куртка, лестница, велосипед, телефон, бутылка и др.

Примеры усовершенствований:

Мелостул — музыкальный стул, играет различные мелодии, когда на него садишься.

Видеокарандаш — превращает в рисунок написанное.

Вице-веник — помощник веника, убирает в труднодоступных местах.

5. Домашнее задание (3 мин).

Предложить решение сказочной задачи (по сюжету сказки Дж. Родари «Планета Новогодних Елок»):

«Во время космического путешествия корабль, на котором летел мальчик Марко, был подвергнут нападению собак-пересобак. От обычных собак их отлича-

ли громадные размеры, собаки были похожи на каких-то чудовищ и при этом оглушительно лаяли. С кораблем они сделать ничего не могли, но их лай, казалось, заполнил все вокруг.

К счастью, корабль двигался быстрее, чем собаки, и вскоре они остались далеко позади.

...Но вот однажды, когда Марко уже находился на Планете Новогодних Елок, вдруг раздался из громкоговорителя взволнованный голос:

— Внимание! Внимание! Армада лающих собак-пересобак снова несется к нашей планете. Немедленно заткните уши и оставайтесь в таком положении до конца тревоги!..

Вред жителям планеты собаки причинить не могут, но их оглушительный лай долго выдержать невозможно.

Что нужно сделать, чтобы собаки перестали лаять?»

6. Подведение итогов урока (3 мин).

Можно обсудить «бином фантазии», связанный с неожиданным окончанием урока (типа: «звонок + крокодил», «перемена + мамонт», «журнал + пираний» и др.)

ПРИЛОЖЕНИЕ

«БИНОМ ФАНТАЗИИ»

(По книге Дж. Родари «Грамматика фантазии».

С. 25-30)

«... Для возникновения искры одного электрического заряда недостаточно — нужно, чтобы их было два. Одно слово... оживает лишь тогда, когда оно встречает другое, его провоцирующее, заставляющее сойти с рельсов привычки, раскрыть новые смысловые возможности. Нет жизни без борьбы. Воображе-

ние отнюдь не составляет некую обособленную часть ума, оно — сам ум, одно с ним целое и реализуется путем одних и тех же приемов в самых различных областях. Ум же рождается в борьбе, а не в покое...

Рассказ может возникнуть лишь из «бинома фантазии».

«Конь-пес» в сущности не представляет собой «бинома фантазии». Это всего лишь простая ассоциация внутри одного ряда животных. При упоминании этих двух четвероногих воображение остается безразличным...

Надо, чтобы два слова разделяла известная дистанция, чтобы одно из них было достаточно чуждым другому, чтобы соседство их было сколь-нибудь необычным, — только тогда воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь установить между ними родство, создать единое, в данном случае фантастическое целое, в котором оба чужеродных элемента могли бы сосуществовать.

Вот почему хорошо, когда «бином фантазии» определяется случай. Пусть два слова будут продиктованы двумя детьми так, чтобы один не знал, что сказал другой, или можно прибегнуть к жеребьевке, или пусть ребенок, не умеющий читать, ткнет пальцем в далеко отстоящие друг от друга страницы словаря...

В «биноме фантазии» слова берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно. Они «отстранены», «смещены», выхвачены и витают на невиданном доселе небосводе. Таковы... оптимальные условия для появления на свет занимательного рассказа...

Варианты сюжетов сказки «МУХА НА ВАРЕЖКЕ»

«Пятнышко на варежке напоминало муху, девочка стала с ним играть, и пятнышко ожило, превратилось в настоящую муху со своими желаниями, просьбами, капризами, которые девочке пришлось выполнять... и как все это закончилось».

«Не желая засыпать на зиму, одна любопытная муха с осени забралась в варежку...»

Ее приключения зимой (ведь она никогда не видела снега, льда, не знает, что такое холод, метель и др.). Можно рассмотреть сюжет, как она познакомилась и подружилась со снежинкой — «зимней» мухой и т. д.

«Дед Мороз на Новый Год дарил детям не только подарки, но и умения, в зависимости от того, какой узор вышит на варежке: у кого — ягодки, тот смог быть прекрасным кондитером; у кого снеговики — никогда не мерзли зимой, у кого полосы, похожие на волны, — тот сразу же умел плавать... У одного мальчика на варежке узор был какой-то непонятный, напоминающий муху — и Дед Мороз подарил ему умение летать...»

«Варежка — кличка пушистого беленького котенка, ростом с варежку, а Мухой звали маленького черного цыпленка, который постоянно откуда-то падал — учился летать... Рассказ об их дружбе и способе передвижения, когда они отправлялись в путешествия — Муха на Варежке, различные приключения и т. д.»



Основная мысль урока:

можно научиться придумывать продолжения сказок.

1. Загадки-шутки (3–5 мин).

Учитель предлагает 8–10 шуточных вопросов, неизвестных детям.

Этот этап урока можно провести в виде игры «данетка» с ограничением количества вопросов (не больше 3–5 по каждой загадке).

Затем анализируется выполнение задания: какие ответы сначала приходили в голову, какие — потом (и когда — в начале или потом — помогала отвечать психологическая инерция).

Примеры вопросов (в скобках — ответы):

Под каким деревом заяц прячется во время дождя? (Под мокрым.)

Как по-английски вытирать пыль? (Так же, как и по-русски: тряпкой.)

Кто ходит сидя? (Шахматист.)

Может ли курица назвать себя птицей? (Нет, она не умеет говорить.)

Что находится посередине земли? (Буква М.)

Что бывает в пустом кармане? (Дырка.)

Пошли в лес две девочки за грибами, а навстречу им три мальчика. Сколько детей идет в лес? (Две девочки, ведь мальчики идут ИЗ леса.)

Профессор ложится спать в 8 часов вечера, а будильник ставит на 9 часов утра. Сколько времени

будет спать профессор? (Один час, будильник «не различает» 9 часов утра и вечера.)

Горело 7 свечей. 2 погасли. Сколько осталось? (Остались две погасшие, остальные сгорели.)

Шли три чудака, нашли три пятака. За ними пятеро идут, сколько они найдут? (Неизвестно, но скорее всего – нисколько.)

2. Работа по приему «Что потом?» (12–15 мин).

Обычно дети воспринимают сказку как законченное целое, в котором «ни убавить, ни прибавить».

Использование приема фантазирования «Что потом?» позволяет придумывать продолжения известных сюжетов.

Учитель предлагает придумать продолжения некоторых сюжетов.

Например:



— Лиса съела Колобка, что потом? Как Колобок себя вел внутри лисы? Может быть, он продолжал петь и мешал ей охотиться? А может, он смог выскочить и убежать от лисы, когда она зевнула?..

— Золушка стала жить с принцем во дворце, а что потом? Она продолжала заниматься хозяйством по привычке? Как складывались ее отношения с сестрами и мачехой? Осталась ли она доброй? Кому она помогала во дворце?..

— Снесла курочка золотое яичко, а что потом? Что с ним сделали дед и баба?..

— За вредность старухе Шапокляк подарили связку воздушных шаров и она улетела. Что было потом? Где она приземлилась? Как объяснила свое появление? Как потом отомстила Чебурашке и его друзьям?

— Мойдодыр вымыл неряху, а что потом? Стал ли мальчик аккуратным?

Как родители и товарищи отнеслись к тому, что он изменился?

Желательно, чтобы три-четыре сюжета обсуждались кратко (ответы на вопросы), а один сюжет (по выбору детей) можно рассказать подробно, как «настоящую» сказку.

Возможен вариант, когда дети придумывают продолжение по цепочке, а затем учитель повторяет готовый сюжет.

3. Проверка домашнего задания (5 мин).

Желательно оценивать варианты решения проблемы «Как спастись от лая собак-пересобак» не только с изобретательской точки зрения, но и с позиций человечности (решения, связанные с тем, чтобы этих собак убить, взять в плен, покалечить и т. д., не принимаются).

Можно обсудить, почему эти решения неприемлемы. (К каким последствиям могут привести негуманные решения?)

Контрольный (авторский) ответ: Марко предложил дать пересобакам перекости (кости громадных размеров): ведь собаки так лаяли потому, что были голодные.

4. Работа в группах «Сказки с тремя концами» (10–12 мин).

— Можно сказать, что у нас получилась одна сказка, у которой много концов — ваших способов выхода из ситуации. Когда читаешь сказку, иногда бывает, что конец не очень нравится, хочется, чтобы он был другим, но что поделаешь — книга уже написана ...

А Джанни Родари придумал необычные сказки — сказки с тремя концами, из которых читатель сам может выбрать тот, который ему больше нравится.

Например, сказка о приключениях Буратино, у которого нос увеличивался, когда он начинал врать. Буратино

врал и разбогател на торговле строительными материалами (он нос отпиливал и продавал). Вот три конца этой сказки: в одном варианте Буратино стал богатым, но остался добрым и помогал другим; по другой версии, Буратино однажды случайно сказал правду и все его богатство исчезло, а нос больше не «работал»; третий вариант — один человек смог перехитрить и обмануть Буратино, забрав себе все его богатство...

Задание группам: придумать несколько концов к известным сказкам (сказки предлагает учитель или выбирают сами дети по желанию).

Подведение итогов работы: оцениваются концы сказок с точки зрения разнообразия и отстройки от традиционного конца.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Придумать несколько продолжений ситуации: «Ученик пишет с ошибками. К чему ХОРОШЕМУ это может привести?»

6. Упражнение «Фантастические продолжения» (3–5 мин).

Учитель называет какое-либо реальное событие.

Например: прошел дождь, нарисовали портрет, замычала корова, сломался велосипед, выросла ромашка и др.

Нужно придумать сказочные, необычные последствия.

Например:

— Прошел дождь, но на земле вместо травы выросли новые дождики (капли были семенами дождя). Что было потом?

— Нарисовали портрет, а он умел слышать и говорить. Этот портрет стали использовать как подслушивающее устройство.

— Корова замычала и у каждого, кто ее слышал, появился в руках стакан молока. Чем все закончилось?

7. Подведение итогов (3 мин).

Можно провести в виде обсуждения: что было на уроке? Что будет потом? Чего бы хотелось?

Основная мысль урока:

можно использовать ошибки в словах для придумывания сказки.

1. Игра на внимание «Запрещенное движение» (3 мин).

Учитель показывает различные движения, которые нужно повторять вслед за ним. При этом какое-либо движение (например, руки вверх) объявляется запрещенным, его повторять нельзя (можно показать другое или остаться в предыдущем положении).

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.

2. Проверка домашнего задания (5 мин).

— Мы провели игру, в которой правила нельзя было нарушать. В жизни тоже существует множество правил и запретов, которые лучше не нарушать: играть со спичками, переходить дорогу перед машиной, чистить уши острыми предметами (продолжите сами).

В школе вас тоже окружают различные правила, нарушение которых имеет неприятные последствия: можно получить «двойку», могут наказать, придется переделывать работу и др.

Но, может быть, в ошибках есть что-нибудь и хорошее?

— ...

Дети высказывают свои предложения, в конце учитель обобщает:

— Действительно, на ошибках учатся. Джанни Родари открыл, что на ошибках можно не просто учиться, а учиться фантазировать. Этим сегодня мы и будем заниматься.

3. Работа в группах «Объясни ошибку» (12–15 мин).

— Если написать слово «автомобиль» правильно, без ошибок, то фантазия не работает — это обыкновенная машина, которую все знают. А если ученик ошибся и пропустил какую-нибудь букву или нечаянно вписал лишнюю... И тогда могут получиться вот такие слова: «атомобиль» — наверно, он использует атомную энергию вместо бензина, «автомобил» — в нем, пожалуй, очень жесткие сиденья, «автомобуль» — эта машина умеет плавать, а «автоморобиль» — это специальный автомобиль для писателей. Про каждую из таких машин уже можно сочинить какую-нибудь интересную историю...

Приведите свои примеры, когда ошибка помогает увидеть в предмете что-то необычное, смешное.

— ...

— Интересные сюжеты получаются, когда берется не отдельное слово, а слово в предложении, особенно если оно всем хорошо известно.

Например, ошибка в пословице: «Ум — хорошо, а два — лучше» привела к такому высказыванию: «Ус — хорошо, а два — лучше». Такое действительно может быть, попробуйте объяснить: кому и для чего мало одного уса, а нужны обязательно два?

— ...

— Можно объяснить не одним предложением, а придумать сюжет...

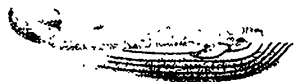
Группы получают одно-два предложения с ошибкой (можно использовать пословицы, стихотворные строчки, ошибочные предложения из детских работ — см. приложение), нужно объяснить, как и почему такое произошло.

Оценка работ производится с точки зрения разработанности сюжета, убедительности и оригинальности причин.

4. Работа по приему «Кит и Кот» (15 мин).

– Поэт Борис Заходер придумал длинную сказку под названием «Кит и Кот». Сюжет ее строится именно на том, что была допущена ошибка, и вот что получилось:

Кот – огромный, просто страшный,
Кит был маленький, домашний,
Кит мяукал, Кот пыхтел,
Кит купаться не хотел...
Кот плавает по океану,
Кит из блюда ест сметану,
Ловит Кит мышей на суше,
Кот на море бьет баклуши...



Но потом возникла проблема, когда перед китобойным судном вдруг появился Кот-великан. Все заканчивается хорошо: в тексте обнаружили опечатку, исправили ошибку и все стало на свои привычные места...

Учитель предлагает детям сочинить аналогичную сказку.

Последовательность работы по приему:

1. Выбрать два любых слова, схожих по звучанию.

Например: ворона — корона.

2. Поменять местами выбранные объекты.

Например: ворона оказалась на голове у короля, а корона — на огороде.

3. Дать объяснение, как такое может быть.

Например:

«Однажды подул такой сильный ветер, что с головы королевы сдуло корону и занесло ее на огород за городом... В это время спящая ворона свалилась с ветки прямо на голову королеве, но она ничего не заметила...»

4. Развить сюжет (придумать продолжение сказки).

Например:

«Ворона проснулась и очень удивилась, увидев, что она попала на бал во дворец. В это время коро-

лева подошла к зеркалу и обнаружила, что у нее на голове сидит ворона. Но так как дело было на балу, то королева не стала прогонять ворону, а, наоборот, велела украсить ее драгоценностями... Придворные решили, что это новая мода и по всей стране началась охота за воронами, чтобы они служили украшением дамских причесок...

В это время бедный крестьянин нашел на огороде корону и решил ее продать на базаре. Но оказалось, что корону никто не хотел покупать, потому что все покупали только ворон...

И крестьянин придумал вот что: он начал делать короны, украшенные воронами, и продавал их, уверяя, что искусственные вороны гораздо удобнее, чем настоящие, а драгоценности для украшения он брал из «своей» короны ...»

Примечание. Обычно на уроке во время коллективного сочинения не получается создание цельной законченной сказки, а обозначаются некоторые сюжетные линии.

5. Домашнее задание (2–3 мин).

Написать сказку, придуманную на уроке, или сочинить свою сказку по приему «Кит и кот».

6. Подведение итогов урока (3–5 мин).

Рекомендуется прочитать сказку Дж. Родари «Великий изобретатель» (см. приложение).

ПРИЛОЖЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ С ОШИБКАМИ

Рифмованные строчки:

«Тает снег, течет ручей, на ветвях полно врачей!»

«Закричал охотник: «Ой, двери гонятся за мной!»»

«Между гор издалека течет бурная щека».

«Любопытные мартышки собирают с елок фишки».

«Сшил себе котенок тапки, чтоб зимой не мерзли шапки».

«Подарила мама бочке разноцветные платочки».

Пословицы:

«Один в золе не воин».

«Крутится, как булка в колесе».

«Купить кита в мешке».

«В здоровом теле здоровый пух».

«Мы сами с ушами».

«Лес рубят — кепки летят».

Предложения из детских работ:

«Хорошо поседеть на берегу с удочкой».

«В лесу мы нашли грусть».

«Мама отварила калитку».

«На столе уселся дятел».

Дж. Родари

ВЕЛИКИЙ ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

«Жил как-то один молодой человек, который мечтал стать великим изобретателем. Он учился день и ночь, учился много лет и наконец сказал себе:

— Я многому научился, стал УЧОНЫМ, и теперь всем покажу, на что я способен!

Он сразу же принялся за эксперименты, и ему удалось изобрести дырки в сыре. Но потом он узнал, что дырки уже были изобретены.

И тогда он начал учиться заново. Учился с утра до вечера и с вечера до утра, учился многие месяцы и наконец сказал себе:

— Пора кончать. Теперь я уже УЧОННЫЙ... Надо посмотреть, на что же я способен.

И все увидели, что он изобрел дырки в зонтике. И все очень смеялись.

Но он не пал духом, а снова взялся за книги, продолжал свои эксперименты и наконец сказал себе:

— Ну вот, теперь я уверен, что не ошибаюсь. Теперь я просто УЧЕННЫЙ.

Но все-таки он опять ошибался. Он придумал окрашивать корабли акварельными красками. Это было очень дорого и меняло цвет моря.

— И все-таки я не отступлюсь! — решил отважный изобретатель, у которого голова уже покрылась седой.

Он снова сел за книги и занимался так много, что действительно стал УЧЕНЫМ. И тогда он смог изобрести все, что ему хотелось. Он придумал, например, машину для поездок на Луну; поезд, которому достаточно было одного-единственного зернышка риса, чтобы промчаться тысячу километров; туфли, которые никогда не снашивались, и множество других таких же интересных вещей.

Одного только он не смог придумать — как научиться никогда не делать ошибок. И наверное, никто не придумает этого».

Урок проводится по индивидуальным планам учителей.

Желательно использовать во время проведения урока элементы театрализации: дети в костюмах (можно чисто символических) сказочных героев, «сказочное» оформление класса, необычный «вход» учителя в урок (можно с использованием сказочных персонажей).

Можно разделить класс на группы для работы по какому-то одному приему фантазирования Дж. Родари. Во второй части урока желательно все полученные сказки инсценировать.

Можно коллективно сочинять сказку и одновременно ее инсценировать: каждый ученик выбирает себе роль, все вместе придумывают завязку сюжета, который затем разворачивается на уроке.

Можно придумать сказки «Про наш класс», «Про нашу школу», «Про наш город» и др.

По желанию учитель может познакомить ребят с другими приемами фантазирования Дж. Родари, которые не рассматривались ранее на уроках.

«Фантастические гипотезы»

Придумывание историй, сюжет которых строится на обсуждении: что было бы, если бы?.. (Если бы внезапно исчезло солнце? Если бы люди перестали болеть? Если бы к нам в класс зашел космонавт?..)

«Стеклянные человечки»

Придумывание стран, в которых живут люди, сделанные из определенного материала (Мыльная страна, Бумажная страна и др.)

«Салат из сказок»

Соединение в одной сказки персонажей из разных сказок и придумывание их совместных приключений. (В одной сказке могут оказаться Айболит, Чебурашка, дядюшка Скрудж, Питер Пен и др.)

«Сказки – наизнанку»

Характеры (свойства) героев известной сказки меняются на противоположные. Необходимо придумать, как изменится сюжет сказки. (Добрый волк, которого замучили три злых поросенка; кровожадный Колобок, который съедает всех на своем пути, кроме лисы, и т. д.)

«Перевертывание сказок»

Для того чтобы изменить привычные элементы знакомой сказки на альтернативные, разрушить стереотипы, нужно провести самый настоящий анализ сказки, выделить те узловые элементы, на которых строится сказка.

Можно организовать соревнование: «Кто сильнее переврет сказку?»

Например:

«Было у царя 20 сыновей (нет, 3). Собрал их царь и говорит: «Пора вам по грибы идти (жениться)! Возьмите по валенку (по стреле), куда упадет – там грибы и растут (невеста живет)...»

В конце урока желательно вручить детям памятные сувениры: «золотые ключики» от сказок, «цветики-семицветики» исполнения желаний и др.

Основная мысль урока:

при сочинении сказок можно использовать прием фантазирования «Оживление».



1. Игра на внимание «Живое — неживое» (3–4 мин).

Учитель называет разные слова. Если называется неодушевленный объект («неживое»), дети сидят за партами, если «живое» — встают.

Примеры слов для игры:

телевизор, облако, гусеница, камень, динозавр, колобок, линейка, шкаф, ласточка, ложки, повар, очки, мышь, город, снеговик, дети, велосипед, Емеля, Снегурочка, лампочка, полено, Буратино, карета, тесто, Микки-Маус.



2. Беседа о приеме «Оживление» (5–7 мин).

— Почему, когда называлось слово «колобок», вы встали, а когда «тесто» — сидели? Разве это не одно и то же — колобок и тесто?

(Аналогично: полено — Буратино, снеговик — Снегурочка.)

— ...

— Значит, в сказках могут оживать предметы, которые в реальной жизни неживые. Оживает полено — появляется Буратино, Снегурочка — это оживший снеговик... Какие еще примеры «оживления» из сказок вы знаете?

— ...

Примечание. Названия сказок, в которых использован прием «Оживление», см. в приложении.

— Для чего автору вообще нужно оживать разные предметы? Разве недостаточно живых существ, про которые можно придумывать сказки?

— ...

— Действительно, при использовании приема «Оживление» сказки получаются более интересными, необычными, ведь предметы обладают другими свойствами, чем человек и животные.

3. Работа в группах «Что думают предметы?» (8–10 мин).

Каждая группа получает название двух-трех предметов (желательно из числа находящихся в классе). Нужно от лица этих предметов, «прочитав их мысли», ответить на вопросы: «Что я люблю? С кем я дружу? Чего я не люблю? Чего я боюсь? О чем я мечтаю?»

При подведении итогов группа читает ответы на вопросы, а класс должен догадаться, от имени какого предмета ведется рассказ.

Например: «Я люблю писать и рисовать. У меня есть подруга, она большая и коричневая. Не люблю грязнень и силачей. Боюсь упасть в воду, потому что после этого я уже ни на что не годен. Мечтаю, чтобы я никогда не заканчивался». (Мел.)

4. Домашнее задание (3–5 мин).

— Можно научиться читать мысли не только неживых предметов, но и живых существ. Попробуйте написать рассказ «Что я думаю о людях» от имени любого животного. Будет интересно, если вы напишите рассказ о себе от лица своего питомца: кошки, собаки, попугая или рыбок...

В качестве примера учитель может прочитать несколько стихотворений (см. приложение).

5. Сочинение сказки (12–15 мин).

– Но когда предмет оживает, он начинает не только говорить, думать и чувствовать. Ему надо есть и двигаться, он может рождаться и умирать, у него появляются свои дела и свои развлечения...

Совместно с детьми выбирается какой-либо объект и придумываются ответы на эти вопросы.

– А еще в сказке обязательно есть приключения. Какие приключения могут быть у нашего героя? Кого он может спасти или защитить, каким ему захотелось стать, от чего ему понадобилось избавиться и т. д. Итак, какие приключения могут быть у ...? (Называется выбранный объект.)

– ...

– Теперь давайте попробуем сочинить сказку:

«Как-то раз обыкновенный... вдруг ожил».

(Пример сказки см. в приложении.)

6. Подведение итогов (3–4 мин).

– Урок заканчивается, сейчас будет звонок. Что об этом подумали бы, если бы ожили, парты, доска, двери, стены коридоров, окна, сам звонок?

– ...

ПРИЛОЖЕНИЕ

НАЗВАНИЕ СКАЗОК

«Волшебник Изумрудного города», «Урфин Джюс и его деревянные солдаты», «Мойдодыр», «Федорино горе», «Золотой ключик, или Приключения Буратино», «Приключения Чиполлино», «Муфта, Полботинка и Меховая Борода», «Непоседа, Мякиш и Нетак», «Щелкунчик», «Стойкий оловянный солдатик» и др.

Б. Заходер

КИСКИНО ГОРЕ

Плачет киска в коридоре,
У нее большое горе:
Злые люди
Бедной киске
Не дают украсть
Сосиски!

Т. Собакин

РЫБОЛОВ И СКВОРЕЦ

На лужайке сидел рыболов,
Терпеливо копал червяков.
Увидел рыболова скворец
И решил: — Настоящий отец!
Ищет корм даже лучше, чем я...
Видно, тоже большая семья!

СКАЗКА «ОЖИВШИЙ ТЕЛЕВИЗОР»

(Коллективное сочинение на уроке в 3 классе)

«Жил-был телевизор. Однажды во время грозы в него попала молния — и телевизор ожил. И он сразу же сказал маме, папе и их сыну:

— Почему вы меня все время смотрите? Папа — футбол и новости, мама — сериалы и концерты, а сын вообще никогда не выключает, даже когда уроки делает! Только ночью я могу от вас отдыхать! Я так скоро поломаюсь!

— Не поломаешься, ты у нас надежный, — стала успокаивать мама.

— А если поломаешься, я тебя почию! — сказал папа.

— Нет, если он поломается, мы его выбросим, а себе другой купим! — засмеялся сын.

Обиделся телевизор и пошел куда глаза глядят.

Идет-идет, а навстречу маленькая девочка.

— Ты кто такой?

— Я телевизор!

— Первый раз вижу, чтобы телевизоры по улицам гуляли. А ты мне можешь мультик показать?

— Пожалуйста! — телевизор хотел взяться за дело, но куда он мог включиться на улице?

— Ой, нет, наверное, не смогу...

— Значит, ты сломанный! — сказала девочка и побежала домой.

— Постой! — крикнул телевизор. — Я вполне исправный, но без розетки работать не умею!

Но девочка его уже не услышала.

Загрустил телевизор и остановился отдохнуть. Смотрит, навстречу дедушка идет.

— Дедушка, дедушка! Забери меня к себе, я тебе кино буду показывать!

— Спасибо, не надо. Я и так плохо вижу, а от тебя глаза болеть будут...

И дедушка пошел дальше.

А телевизор решил отправиться в лес...

В лесу все звери очень обрадовались:

— Ура, у нас будет телевизор! Мы будем мультики смотреть!

Да не тут-то было: где в лесу розетку взять, как телевизор включить?

Огорчились звери, но придумали:

— Ладно, раз смотреть не получается, пусть он у нас будет самым красивым пеньком в лесу. Мы на нем сидеть будем!

— На мне нельзя сидеть, я могу сломаться!

— Да ты и так не работаешь! Ты и так уже сломанный!

— Нет, не сломанный! Вот пойду домой, включусь в розетку, все и увидят, что я исправный!

Вернулся телевизор домой, тихонько в комнату зашел — на его месте новый стоит.

Заплакал тогда телевизор:

— Неужели я совсем никому не нужен? Неужели мне и правда осталось пеньком стать?

Пожалели его хозяева, отвезли на дачу. Теперь он там кино показывает целое лето, зато потом всю зиму отдыхает...»

*Основная мысль урока:
при сочинении сказок можно использовать приемы
фантазирования, связанные с изменением количества и свойств.*

1. Игра на внимание «Карлики и великаны» (3–4 мин).

Учитель называет различные объекты. Если они большого размера (великаны), дети поднимают руки вверх и становятся на цыпочки, если маленького (карлики) – приседают.

Для того чтобы продемонстрировать относительный характер размера, можно вставлять задания типа: «кошка ... для муравья», «слон ... для динозавра» и т. п.

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.



2. Беседа о приеме «Увеличение – уменьшение» (10 мин).

– В сказках тоже нередко встречаются великаны и карлики. Назовите их.

– ...

– Давайте поразмыслим, какого роста может быть великан. Для того чтобы было интереснее, следует не просто сравнивать его с другими объектами (например, до крыши, до облака...), а описывать его действия.

Итак, я однажды видела такого великана, который мог перешагнуть дом... Предлагайте ваши варианты и постарайтесь, чтобы рост великанов увеличивался постепенно: если ваш великан сразу станет снимать звезды с

неба и прятать их в карман, то дальше расти ему будет некуда...

— ...

— Теперь – наоборот: уменьшаем. Я однажды видела такого маленького человечка, что он мог пройти под дверью. А вы какого видели?

— ...

— Вы бы хотели сами превратиться в великанов? А в карликов? Почему?

— ...

Примечание. Можно разбить класс на две группы: одни будут «доказывать» преимущества великанов, другие – карликов.

— Представьте себе, что домашние животные вдруг выросли: собака стала размером со слона, кот как корова, рыбки – ростом с акулу... Что изменилось бы в их жизни и в жизни людей? Как бы их кормили, выгуливали, играли с ними?

— ...

— А если бы все животные так уменьшились, что каждое смогло бы поместиться в спичечной коробке? Для чего это было бы удобно, для чего нет?

— ...

— Значит, все же хорошо жить такими, какими создала нас матушка-природа...

3. Проверка домашнего задания (5–7 мин).

Рассказы «Что думают животные о человеке?» оцениваются с точки зрения оригинальности, проработанности сюжета, умения перейти на другую точку зрения.

4. Работа в группах по приему (10–12 мин).

— Пепти Длинныйчулок любила рассказывать своим друзьям разные интересные истории. Однажды она рас-

сказала про китайца, которого видела в Шанхае. У него были такие длинные уши, что они служили ему зонтиком. Хлынет ливень, китаец прикроется ушами – и порядок. А если во время дождя он видел друзей и знакомых, то прикрывал их своими ушами. Они сидели и пели песни, пока дождь не проходил...

Однако можно придумать истории не только про уши, но и про другие части тела. А еще они могут не только увеличиться, но и уменьшиться.

Попробуйте придумать необычные истории, связанные с изменением размера какой-либо части тела.

— ...

П р и м е ч а н и е. По желанию учитель может распределить между группами названия частей и приемы (увеличение или уменьшение), чтобы у всех групп были разные темы. Однако можно этого не делать и потом сравнить разные рассказы на одну тему.

При подведении итогов группы зачитывают свои истории, которые оцениваются с точки зрения необычности и занимательности.

5. Домашнее задание (2-3 мин).

Нарисовать портрет великана (карлика) так, чтобы было понятно, что это действительно громадный (крошечный) человек.

6. Упражнение «Изменяем свойства» (7-8 мин).

— *Увеличиваться и уменьшаться могут не только сами объекты и их части, но еще их свойства и признаки. Можно проанализировать, что будет хорошего и что плохого в том, если люди вдруг станут очень-очень добрыми или начнут очень мало спать... Можно попробовать придумать сказку, связанную с этими изменениями...*

О таких увеличенных и уменьшенных свойствах характера рассказывается в сказке С. Прокофьевой «Приключения желтого чемоданчика».

Изменяться могут не только свойства характера человека, но и свойства предметов. Представьте себе очень-очень острый нож или очень-очень кислый лимон. Какие истории можно про них придумать?

Учитель предлагает две-три ситуации с подобными изменениями, учащиеся должны составить варианты использования таких необычных объектов.

Примеры ситуаций:

очень непрочные двери;
мгновенно сохнущая краска;
очень горькое лекарство;
очень трусливый заяц;
стремительно летающие бабочки;
очень прозрачное море;
ослепительно сверкающая медаль;
еле слышно звучащий барабан;
очень липкий клей;
неумолкающий попугай.

7. Подведение итогов урока (3 мин).

Можно обсудить, что в самих себе дети хотели бы увеличить или уменьшить.

Желательно говорить именно о свойствах характера, а не о частях тела (например, хочу уменьшить уши, увеличить ноги и т. д.).

Основная мысль урока:

при сочинении сказок можно использовать приемы фантазирования, связанные с преобразованием времени.

1. Игра «Быстро – медленно» (3 мин).

Учитель называет различные действия (встать, наклониться, хлопнуть, повернуться, присесть и др.), которые следует выполнять в указанном темпе: если учитель поднимает правую руку – действие выполняется очень быстро, если левую – как можно медленнее, если руки опущены – в привычном темпе.

Игра может проходить на выбывание.

2. Беседа о приеме «Ускорение – замедление» (10–12 мин).

– В сказках часто встречается выражение: «Не по дням, а по часам...».

Так говорят, когда что-то происходит очень быстро. Однако бывают сказки, в которых время замедляется или даже может остановиться, как, например, в сказке «Спящая красавица».

Какие вы знаете сказки, в которых время ускоряется или замедляется?

– ...

– Вы бы хотели, чтобы так было «по правде»: ребенок родился и через день уже стал взрослым. Почему?

– ...

– А если бы наоборот: детство сто лет длилось. Что в этом было бы хорошего, что – плохого?

— ...

— *Представьте себе, что изобретен прибор, с помощью которого можно ускорять и замедлять разные события. Что бы вы ускорили, а что – замедлили?*

— ...

— *Интересно, а разные люди ускорили бы одно и то же событие или разные? Почему вы так думаете?*

— ...

— *Если бы существовали великаны, то им бы казалось, что мы с вами все делаем слишком быстро, а для карликов у нас все очень медленно происходило бы... То же самое происходит у животных: крупные – медлительны, а мелкие – подвижны и суетливы. Почему?*

— ...

3. Проверка домашнего задания (5 мин).

Рисунки оцениваются с эстетической точки зрения, а также по оригинальности идеи и правильности выполнения.

Портрет великана (карлика) считается нарисованным правильно, если на рисунке есть другие объекты, по сравнению с которыми можно оценить его рост.

Например, рисунок человека, который выше облаков (великан), рисунок человека, который купается в чайной ложке (карлик), и др.

Рисунки, которые «просто» имеют большие размеры (портрет великана, выполненный на листе ватмана), – неправильные, потому что даже обычный человек больше этого рисунка, а нужно было нарисовать именно великана.

4. Работа в группах «Времена года» (10–12 мин)

— *Послушайте загадку про ткачих-великанш и попробуйте ее отгадать:*

Четыре ковра рукодельницы ткут,
 Четыре ковра на землю кладут:
 Белый, зеленый, пестрый и желтый.
 Ответ мудреный, его нашел ты?

— ...

— *Правильно, это времена года. Каждое длится по три месяца и весь год равен 12 месяцам. А если было бы так: весь год длился бы как один день: каждое утро — весна, днем всегда — лето, вечером наступала бы осень, а ночью — зима...*

Задание группам: придумать последствия такого ускорения для людей (детей), растений, животных, птиц (каждая группа получает тему для обсуждения).

Вопросы для обсуждения:

Какая одежда будет у людей (ведь все время пере-одеваться неудобно)?

Как изменятся дома, транспорт, развлечения, праздники?

Какие профессии появятся, а какие исчезнут?

Как быть со сбором урожая (каждый день сажать семена, вечером убирать)?

Будут ли птицы улетать на зиму?

Будут ли звери менять цвет?

При подведении итогов группы предлагают свои варианты приспособления к ускоренному году.

В конце желательно обсудить: хотели бы дети, чтобы год продолжался один день.

Примечание. По желанию учитель может кратко пересказать сюжет фантастического рассказа Рея Брэдбери «Лед и пламя» (вся жизнь человека укладывается в 8 дней).

5. Домашнее задание (3 мин).

Сочинить сказку о приключениях человека, который мог ускорять и замедлять свою и чужую ско-

рость движения. Можно оговорить профессию этого человека (дрессировщик, пожарник, артист, водитель, врач и др.) и придумать сюжеты, связанные с выполнением работы.

6. Упражнение «Если бы время...» (7–8 мин).

– Время может не только ускоряться или замедляться. Со временем могут происходить и другие изменения. Давайте пофантазируем, что произошло бы, если бы время...

Примеры изменений:

остановилось (перестали происходить события и перестал изменяться возраст);

стало идти в обратную сторону (старое становилось бы новым, молодым);

перепуталось (взрослый – ребенок – старый – молодой);

замкнулось в кольцо (образовался привычный постоянный круг событий, после последнего всегда снова наступало бы первое).

Желательно по одной ситуации придумать сюжет сказки.

План сюжета:

Что вдруг произошло?

Почему это произошло?

К чему это привело?

Как все вернулось обратно?

Примечание. Это упражнение можно заменить на упражнение «Машина времени»: обсудить идею путешествий во времени, для чего это может быть полезно, чем это может быть опасно; в какие времена отправились бы дети. Еще одно упражнение для фантазирования – «Ручная машина времени» (может переносить в любое событие прошлого собственной жизни): как бы ее использовали люди.

7. Подведение итогов урока (3–4 мин).

Можно обсудить ситуации: очень длинный урок (длится целую неделю) или очень короткий (продолжается одну секунду). Где и для чего можно было бы их использовать?

*Основная мысль урока:
при фантазировании можно использовать ресурсы.*

1. Игра «Дело в шляпе» (3–5 мин).

Учитель предлагает придумать различные способы (в том числе необычные и смешные), что можно сделать со шляпой.

Желательно обсуждение провести в виде игры с мячом на выбывание.

В конце можно прочитать стихотворение Е. Гулыги «Что можно сделать со шляпой, если не быть растяпой...» (см. приложение).

2. Игра «Маша-растеряша» (3–5 мин).

Игра заключается в том, чтобы придумать, как выполнить некую работу без привычного инструмента, и найти для этого ресурсы.

Вариант объяснения игры:

— Давайте поиграем в Машу-растеряшу. Когда у нее что-нибудь теряется, она очень расстраивается и не знает, что делать.

Итак, стоит Маша-растеряша и плачет:

— Ой, ой, ой!

— Что такое? Что случилось?

— Я ножик потеряла! Чем я теперь буду хлеб резать?

— Вилкой (металлической линейкой, леской, ножницами и др.).

— Спасибо! Ой!

– *Что на этот разстряслось?*

– *Я клей потеряла! Как я аппликацию сделаю?*

– *Бумагу можно смазать мокрым мылом (можно использовать пластилин, жвачку, скотч и т. д.).*

Игра повторяется несколько раз. Желательно, чтобы роль ведущего была сменной: Маша-растеряша оценивает ответы и выбирает самый интересный. Автор этого ответа и становится ведущим.

3. Рассказ о «Методe Робинзона» (15 мин).

– *Машей-растеряшей в жизни приходилось бывать каждому. Предыдущее задание было легко выполнить, потому что вокруг есть различные предметы (ресурсы), которыми можно заменить потерянную вещь.*

Однако если бы предметов было меньше, и они были бы не так разнообразны, придумать решение было бы сложнее.

Вот если бы ножик вам понадобился на пляже или клей в лесу, чем бы вы их заменили, какие ресурсы можно было бы использовать?

– ...

Далее учитель (или заранее подготовленный ученик) кратко рассказывает о судьбе Робинзона Крузо, описанной Д. Дефо: в результате кораблекрушения Робинзон попал на необитаемый остров, где провел в одиночестве 28 лет; он смог выжить с помощью предметов, находившихся на разрушенном корабле, благодаря собственной находчивости и изобретательности...

– *На разрушенном корабле были инструменты, семена, посуда, одежда, оружие – все необходимые для жизни предметы.*

А если бы этих предметов не было?

Предположим, что Робинзон плыл на корабле, который перевозил бы какой-нибудь однородный груз, например головные уборы (игрушки, обувь, канцелярские товары и др.).

После кораблекрушения волны вынесли бы на берег множество шляп, панамок, ушанок, касок, кепок, цилиндров и др.

Примечание. Желательно на доске записать всевозможные виды головных уборов, предложенные детьми.

— Что делать Робинзону? Ему нужны пища, жилье, посуда, одежда, оружие... Как выжить Робинзону, используя только имеющиеся ресурсы?

— ...

Обсуждение может проходить в двух направлениях: как использовать свойства тех предметов, которые у нас есть (каска — можно копать, соломенной шляпкой — приманивать диких коз, из косынок сделать постель и т. д.);

какую конкретную функцию эти предметы могут выполнять (что можно использовать в качестве пищи, оружия, посуды).

Примечание. При обсуждении желательно обращать внимание на использование различных частей называемых объектов (козырьков, завязок, пуговиц, декоративных элементов и др.).

После этого интересно обсудить ситуацию, если бы класс вдруг тоже оказался на необитаемом острове, а у ребят были бы только те предметы, которые сейчас находятся на парте и в портфеле.

Как решили бы современные Робинзоны аналогичные проблемы: еда, посуда, постель, оружие, защита от врагов, мебель, защита от дождя, досуг и др.?

4. Работа в группах « Зонттик в Африке » (10–12 мин).

Учитель раздает группам ситуации, в которых предметы оказываются в не свойственных им условиях. Необходимо придумать новое, неожиданное применение для этих предметов.

Например, зонтик в Африке по его традиционному назначению использовать не получится: там или нет дождя или такой ливень, что зонтик не поможет.

Другие варианты применения: в качестве парашюта для мелких животных, в качестве гнезда, в качестве шляпки для слонихи, в качестве средства самообороны и др.

Примеры ситуаций:

Зачем футбольный мяч зубному врачу?

Зачем ножницы продавцу мороженого?

Зачем клей сторожу?

Зачем гвозди обжоре?

Зачем духи милиционеру?

Зачем мороженое контролеру в автобусе?

Зачем шприц футболисту?

При обсуждении ответов следует оценивать их с точки зрения оригинальности и соответствия ситуации.

Ответы «Духи нужны милиционеру, чтобы вкусно пахнуть» или «Зубной врач после работы играет в футбол» малоинтересны, очевидны и не учитывают специфику данной профессии.

Сравните с «сильными» ответами: «У милиционеров есть специальные духи с очень сильным характерным запахом, они нужны, чтобы ловить бандитов: брызнуть на них и потом найти по запаху» или «Футбольный мяч нужен, чтобы мальчишки не боялись врача и сами шли к нему».

5. Проверка домашнего задания (5 мин).

Сказки по приему «Кит и Кот» оцениваются с литературной точки зрения, также учитываются оригинальность и неожиданность применения обычных предметов в необычных ситуациях.

6. Подведение итогов урока (5–7 мин).

— *А может быть, лучше пользоваться не методом Робинзона, который умел видеть и использовать разное*

разные ресурсы, а просто всегда все иметь под рукой, ничего не забывать и не терять?..

— ...

В качестве иллюстрации учитель читает стихотворение Э. Успенского «Рыболов» (см. приложение).

— Можно ли в обычной жизни применять метод Робинзона? Где и для чего?

— ...

Этот урок — последний в четверти. Впереди каникулы. Желательно обсудить, где дети могут оказаться на каникулах и чем эти места отличаются от привычных (лес, дача, деревня, река, стадион и др.). Чего в этих местах будет нехватать и как можно решить эти проблемы?

Например:

Вы в лесу испачкали руки, как их можно помыть?

На стадионе вам понадобилась кепка от солнца, чем ее можно заменить?

На даче нет телевизора, чем можно заниматься по вечерам?

В конце урока учитель благодарит детей за работу и выражает уверенность, что знания, полученные на уроках, помогут им не растеряться в любой, даже самой неожиданной ситуации.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Е. Гуляга

ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ СО ШЛЯПОЙ, ЕСЛИ НЕ БЫТЬ РАСТЯПОЙ...

Приветствовать друзей и знакомых.

Подкинуть вверх, когда салют.

Устроить выставку лент, перьев и цветов.

Пойти на карнавал или на маскарад.

Подарить кому-нибудь.

Продырявить и глядеть в дырочку, как в окошко.

Обмахиваться, как веером, когда жарко.

Привязать к шляпе веревочку и возить за собой, как паровоз или автомобиль.

Надеть на палочку и крутить.

Пустить плавать по воде, как лодочку.

Как сачком, ловить бабочек, майских жуков и лягушек.

Класть разные мелочи.

Прибить под крышей для ласточек.

Гонять, как обруч, палочкой по тротуару.

Показывать фокусы, как в цирке.

Привязать к воздушному шару.

Мерить рис, овес, крупу, муку.

Отдать огородному пугалу, снежной бабе, городской статуе.

ШЛЯПУ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК

Вазу для яблок и слив.

Горшок для цветка.

Котелок для супа.

Абажур.

Кошелек.

Аквариум.

Баскетбольную корзину.

Форму для кекса.

Корзинку для грибов и ягод.

Домик для мышки.

Корыто.

**НО ЛУЧШЕ ВСЕГО ПРОСТО НАДЕТЬ ШЛЯПУ
НА ГОЛОВУ!**

Э. Успенский
РЫБОЛОВ

За город начал
Рыбак собираться.
Удочку взял,
Чтобы рыбу ловить.
Взял дождевик,
Чтобы им укрываться,
Взял самовар,
Чтобы чай кипятить.
Взял он кровать,
Чтобы спать на кровати,
Взял он ковер,
Чтоб на нем загорать.
Взял он дрова,
Чтоб ему не искать их,
Взял чемодан,
Почему бы не взять?
Взял керогаз,
Полотенце, ..
Мочалку,
Книгу, журналы,
Кресло-качалку,
Лампу, ружье,
Сапоги, одеяло,
Взял он собаку,
Чтоб всё охраняла.
Взял он две тысячи
Нужных вещей
И уложил их
На лодке своей.
Лодка качнулась,
Воды зачерпнула,
Перевернулась — и вмиг утонула.
Ровно неделю потом
Из реки
Вещи вытаскивали
Рыбаки.
И говорили:

– Послушай, чужак!
Ты кто угодно,
Но не рыбак.
Ведь для хорошего
Для рыбака
Удочка только нужна
И река!

*Основная мысль урока:
при сочинении сказок можно использовать
прием «Наоборот».*

1. Беседа о приеме «Наоборот» (5–7 мин).

Для активизации детей организационный момент урока проводится «наоборот».

Например, учитель входит в класс и говорит: «До свиданья, дети! Можно вставать. Урока «Мир фантазии» сегодня не будет...» или «КОРУ МЕАНИЧАН! Сегодня все будет ТОРОБОАН!»

Примечание. Следует предварительно потренироваться, чтобы слова «наоборот» произносились естественно, без заминки. Если дети не понимают, учитель может записать слова на доске.

— Как вы думаете, чем мы сегодня будем заниматься на уроке?

— ...

— Какие вы знаете сказки и мультфильмы, в которых все наоборот?

— ...

— У Джанни Родари есть сказка «Джельсомино в Стране Лжецов».

В хлебных магазинах там продавали хозяйственные товары; когда была ясная погода, все выражали недовольство; в школе лучшим учеником считался тот, у кого больше ошибок. А как, по вашему мнению, они ходили в гости? Наводили порядок? Готовили обед? Какими были

транспорт, больницы, музеи? Что показывали по телевизору?..

— ...

— А вы бы хотели жить в стране, где все наоборот? Почему?

— ...

2. Работа в группах «Не-предметы» (15 мин).

— Джанни Родари описал еще одну необычную страну — Страну, где все начинается с «НЕ»... Как вы думаете, чем это страна отличалась от других?

— ...

После чтения сказки (см. приложение) класс обсуждает, как выглядят (для чего нужны?) другие предметы в этой стране.

Примерная последовательность обсуждения:

1. Основная функция (назначение) предмета.

Например:

лампочка — светит;

расческа — делает прическу аккуратной;

веник — собирает мусор.

2. Будем считать, что не-предмет имеет противоположную функцию.

Например:

не-лампочка — делает темноту; не-расческа — лохматит волосы; не-веник — разбрасывает мусор.

Примечание. Обратная функция должна описываться другими словами (антонимами), а не простым отрицанием прямой функции (ответы «не светит», «не причесывает», «не убирает» малопродуктивны и поэтому нежелательны).

3. Где и для чего можно использовать не-предмет?

Например:

не-лампочка нужна, чтобы днем посмотреть диафильмы; чтобы играть в привидения; чтобы уложить

спать днем маленького ребенка; чтобы после операции больные не уставали от яркого света и др.;

не-расческа — при встрече с бандитом (испугается и убежит); для съемок в фильме ужасов и др.;

не-веник — в гололед, чтобы не было скользко (из ответов учащихся 3 класса).

Каждая группа получает название одного-двух не-предметов, нужно описать их функции и применение.

Примеры не-предметов:

не-зонтик, не-пистолет, не-ножницы, не-кастрюля, не-телефон, не-машина, не-кровать, не-булочка, не-часы, не-мыло и др.

Можно угадывать не-предметы по готовым названиям: усыпляльник — не-будильник, пылесуд — ..., пачкальная машина — ... и др.

При проверке учитываются правильность (умение четко сформулировать обратную функцию предмета) и оригинальность предложений об использовании предмета (возможны дополнения других групп).

3. Домашнее задание (3 мин).

Придумать и описать школьные не-предметы (можно сочинить историю про не-школу).

4. Рисование с противоречиями (8–10 мин).

— *Задание «Нарисовать цветок или кота» выполнить легко: взял и нарисовал. А вот задание «Нарисовать цветок так, чтобы цветка не было» или «Нарисовать кота, не изображая его самого» — выполнить сложнее. Для этого нужно уметь не только рисовать, но и придумывать. Попробуйте нарисовать такие рисунки: предмет есть, но предмета нет (можно несколько вариантов).*

— ...

Рисунки оцениваются по критериям новизны.

Примеры выполнения задания:

бутон — нераспустившийся цветок, части цветка нарисованы в разных местах листа, рисунок, выполненный точками; тарелки расставлены в форме цветка; цветок из треугольников; сломанный цветок; разноцветная поляна (отдельные цветы не прорисованы) и др.

5. Загадки-ловушки (5–6 мин).

— *Как правильно сказать: не вижу белый желток или не вижу белого желтка?*

— ...

— *Сколько будет 8 плюс 4: одиннадцать или адиннадцать?*

— ...

— *В обычных загадках, когда предлагаются варианты ответов, один из них является правильным. А в этих загадках (их еще называют загадками-ловушками) оба ответа неправильные.*

Попробуйте определить, где обычные загадки, а где ловушки, и отгадать их.

— ...

Примеры загадок (ловушки помечены звездочкой):
 Фигура с тремя углами называется треугольник или квадрат?

Что растет в земле: помидоры или огурцы? *

Как правильно пишется: «чесы» или «чисы»? *

Кто быстрее плавает: утенок или гусенок?

Что такое Диснейленд: город или страна? *

Кто тяжелее: кит или слон?

Какие звери живут в Африке: мамонты или динозавры?*

Сколько в минуте секунд: 100 или 10? *

Затем учитель предлагает учащимся самим придумать загадки-ловушки (можно указать тему: про

животных, про наш класс, про исторические события и др.).

В конце проводится обсуждение: для чего нужны загадки-ловушки, где их можно использовать.

6. Игра «Шифровка» (3–4 мин).

В известной фразе (предложении, песне, стихотворении, названии...) каждое слово «зашифровывается», заменяется его антонимом.

Необходимо «расшифровать» предложение, восстановив первоначальный смысл.

Примеры предложений:

- Собака без шляпы (Кот в сапогах).
- Черносмолка без трех троллей (Белоснежка и семь гномов).
- Жаб-домоседка (Лягушка-путешественница).
- Злая медсестра Здоровяка (Добрый доктор Айболит).
- «До свидания, вы чужой дядя!» («Здравствуйте, я ваша тетя!»).
- Константин, Константин, не ходи сажать маслин! (Антошка, Антошка, пошли копать картошку!).
- Наш Иванушка смеется – вынул шайбу из болотца! (Наша Таня громко плачет, уронила в речку мячик).
- Зайку подняли на крышу, зайке привязали лыжу... (Уронили мишку на пол, оторвали мишке лапу).

7. Подведение итогов урока (3 мин).

Предложите детям выразить свое отношение к уроку, используя прием «Наоборот».

ПРИЛОЖЕНИЕ

*Дж. Родари***Страна, где все слова начинаются с «не»
(В сокращении)**

«Джованнино-Бездельник путешествовал и оказался в одной удивительной стране. Здесь все слова начинались с «НЕ».

— Что же это за страна такая? — спросил он у одного горожанина, который отдыхал в тени под деревом.

Горожанин вместо ответа достал из кармана перочинный ножик и протянул его Джованнино.

— Видишь?

— Вижу. Ножик.

— Ничего подобного! Это неножик, то есть ножик, у которого впереди «не». Он служит для того, чтобы огрызки карандашей превращать в новые карандаши. Очень полезная вещь для школьников.

— Великолепно! — восхитился Джованнино. — А еще что?

— А еще у нас есть невешалка.

— То есть вы хотите сказать вешалка?

— Нет, именно то, что я сказал, — невешалка. От вешалки мало проку, если на нее нечего вешать. А вот с нашей невешалкой совсем другое дело. На нее ничего вешать не надо — уже все повешено. Нужно тебе пальто — иди и сними его! У нас есть невешалки летние и невешалки зимние, невешалки для мужчин и невешалки для женщин. Это сберегает много денег.

— Прекрасно! А еще что есть?..

— Еще у нас есть непущка.

— Уфф! Как страшно!

— Ничуть! Непушка — совсем не то, что пушка. Она служит для того, чтобы прекращать войну.

— А как же она действует?

— Очень просто! Даже ребенок может управлять ею. Если вдруг начинается война, мы сразу трубим в нетрубу, стреляем из непушек и война тотчас же прекращается...»

27

Прием «Связки антонимов»

*Основная мысль урока:
можно научиться придумывать истории,
используя прием «Связки антонимов».*

1. Игра на внимание «Черное – белое» (3 мин).

Когда учитель показывает на какой-нибудь предмет белого цвета (или говорит слово «белый») — нужно смеяться, когда «черный» — нужно быть серьезным.

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.

2. Беседа по приему «Связки антонимов» (10–12 мин).

— В сказках нередко бывает, что герои в каких-то ситуациях или условиях обладают одними свойствами и качествами, а в других условиях свойства заменяются на противоположные.

Например: Карабас-Барабас, когда чихал, становился добрым, когда не чихал — был злой; заколдованный воспитатель из сказки В. Каверина «Песочные часы» по утрам был добрый, а по вечерам — злой; Бенвенутто-не-присядь-на-минуту из сказки Дж. Родари «Джельсомино в Стране Лжецов» когда стоял — не рос, когда сидел — начинал стремительно расти...

Приведите свои примеры, когда свойства героев зависели от условий.

— ...

– Такой прием сочинения сказок называется «Связки антонимов», потому что для придумывания используются две пары антонимов: одна пара – это условия, вторая пара – свойства.

На доске открывается таблица (5–6 пар слов в каждом столбике по выбору учителя из предлагаемых).

Примечание. Пары слов специально подобраны таким образом, что позволяют придумывать различные сказочные сюжеты про человека. Для придумывания сказок о предметах, растениях, животных и т. д. необходимо составить таблицу с соответствующими условиями и свойствами этих объектов.

Условия	Свойства
утро – вечер	великан – лилипут
идет – стоит	больной – здоровый
говорит – молчит	умный – глупый
добрый – жадный	толстый – худой
вежливый – грубый	старый – молодой
сытый – голодный	побеждать – проигрывать
радостный – грустный	красивый – безобразный
честный – нечестный	сильный – слабый
чистый – грязный	смелый – трусливый
смеется – плачет	богатый – бедный
поет – не поет	летает – не летает
прыгает – не прыгает	превращается – не превращается

Последовательность работы по приему:

1. Выбрать любую пару антонимов (условия и свойства).

Например: вежливый — грубый; великан — лилипут.

2. Описать полученные связи.

Например: когда вежливый — становишься великаном, когда грубый — превращаешься в лилипута.

3. Обсудить ситуации, в которых могут проявляться данные свойства.

Например: ехал в троллейбусе — наступили на ногу — вежливо ответил — стал великаном — сломал троллейбус — на него стали ругаться — начал грубить — превратился в лилипута — уступил дорогу муравьям — снова вырос и т. д.

4. Сочинить сказку (см. пример в приложении).

Желательно обсудить 3–4 ситуации (без сочинения сказок).

3. Работа в группах «Сочинение сказок» (10–12 мин).

Каждая группа получает по две пары антонимов для сочинения сказки (возможно, из числа уже рассмотренных на уроке).

Несколько групп могут получить одинаковые задания для последующего сравнения результатов.

Сказки оцениваются с точки зрения правильности, проработанности и занимательности сюжета.

4. Проверка домашнего задания (5 мин).

Придуманые не-предметы оцениваются с точки зрения правильности, оригинальности и «практической значимости» (есть ли реальная потребность в таком предмете).

5. Отгадывание загадок (5 мин).

Предлагаются загадки, составленные по схеме связок антонимов: при одних условиях объект обладает одними свойствами, при других — противоположными.

Количество и содержание загадок — по выбору учителя (см. приложение).

Примечание. Многие загадки, кроме «контрольного», могут иметь и другие приемлемые ответы.

6. Домашнее задание (3 мин).

Придумать или найти аналогичные загадки.

7. Подведение итогов урока (3 мин).

Можно обсудить, как связки антонимов могут проявляться в школьной жизни (когда учишься в первом классе — мало знаешь, в последнем — много; когда здоровый — интересно на уроке, когда больной — неинтересно; когда находишься с друзьями — радуешься, когда один — грустишь...).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Евтюхин Артем

СКАЗКА ПРО ФЕДОРА

(4 класс, 1992 г.)

Четверка антонимов: голодный — сытый; летает — не летает.

В городе Лондоне жил Федор. Он работал на стройке. Ему было 25 лет. И был он очень сильным, но не переставал делать зарядку. Один раз у него кончились продукты, а до работы оставалось полчаса, и пришлось идти на работу голодным. Идет Федор и не замечает, что у него ноги оторвались от земли и он полетел.

Прилетает так на стройку, а строители строят этажку. А кран перестал доставать до следующего этажа. И вдруг Костя — так звали главного по стройке этого дома — заметил, что Федор летит и попросил его спуститься. И сказал, чтобы Федор переносил плиты вверх. Федор согласился. Так они построили еще 10 этажей и пошли обедать.

После того, как Федор поел, он не смог летать и сказал про это начальнику. Начальник рассердился и сказал, что Федор просто не хочет летать, и тогда Федор взял все свои инструменты и ушел с работы. А начальник захотел его побить за то, что он не выполняет свои задания (перед тем, как Федор пошел есть, начальник поспорил с другим начальником на сто рублей, что они построят этот дом за две недели).

У начальника были друзья в милиции и он сказал, чтобы они схватили Федора и привели к нему. И рассказал, что Федор летает.

Один раз Федор полетел в кафе, а милиция его заметила и вертолеты начали кружить над кафе. Федор вышел из кафе сытый и пошел. Так его и не смогли обнаружить.

В среду 8 апреля Федор тайком пробрался на стройку и смотрел, как строят. Начинаясь вечер. Федор проголодался и хотел полететь домой. Но вдруг он увидел, что один строитель падает. Этот был Костя. Федор полетел, схватил Костю и отнес туда, откуда он упал. Костя поблагодарил Федора и принял его снова работать на стройке, а милиционерам сказал, чтобы они не следили больше за Федором.

ЗАГАДКИ

Снаружи — красна,
внутри — бела. (*Редиска.*)

Гладишь — ласкается,
дразнишь — кусается. (*Собака.*)

Белое — целое,
а разобьешь — солнце найдешь. (*Яйцо.*)

Зимой заклеено оно,
а летом открывается.

Оно кончается на О,
и также начинается. (*Окно.*)

Висит она без дела днем,
как вечер — освещает дом. (*Лампочка.*)

Рос ребенок, не знал пеленок,
стал стариком — сто пеленок на нем. (*Лук.*)

Когда он нужен — его выбрасывают,
когда не нужен — поднимают. (*Якорь.*)

Ночью нарождаются,
умирают днем,
в речке отражаются
золотым огнем. (*Звезды.*)

День спит,
ночь глядит. (*Луна.*)

Живет — лежит,
умрет — побежит. (*Снег.*)

Ты кричал — оно молчало,
ты молчал — оно кричало. (*Эхо.*)

Летит — гудит,
сядет — замолчит. (*Самолет.*)

Носил мальчик
зеленый кафтанчик,
стал паном — обзавелся красным кафтаном. (*Поми-
дор.*)

Приходит — по луже,
уходит — по стуже. (*Осень.*)

Летом — длиннющий,
зимой — коротыш,
когда он меняется —
не уследишь. (*День.*)

В шубе летом,
зимой раздетый. (*Лес.*)

Когда мы едим — они работают,
когда не едим — отдыхают. (*Зубы.*)

Накормишь — живет,
напоишь — умрет. (*Огонь.*)

Из избы идут — пляшут,
в избу идут — плачут. (*Ведро.*)

Льется речка — мы лежим,
лед на речке — мы бежим. (*Коньки.*)

Голодная мычит,
сытая жует. (*Корова.*)

Летом гуляет,
зимой отдыхает. (*Медведь.*)

День я сплю, а ночь — летаю.
Хорошо я поступаю? (*Сова.*)

Урок проводится по индивидуальным планам учителей.

Желательно в начале урока организовать проверку домашнего задания — отгадывание загадок, придуманных детьми.

На доске заранее записаны изученные приемы фантазирования:

- «Оживление»;
- «Увеличение — уменьшение»;
- «Ускорение — замедление»;
- «Наоборот».

Учитель кратко рассказывает о других приемах фантазирования, которые также записываются на доске.

«Дробление — объединение»

Объект может дробиться (распадаться) на множество мелких (пчелиный рой как самостоятельный организм, состоящий из большого числа отдельных частей — пчел) или объект может объединяться с другим объектом (русалка, кентавр). Можно себе представить объединение объекта с явлением (волк + телепатия, игрушка + невесомость).

«Универсализация — специализация»

Объект может выполнять множество функций, быть универсальным (лекарство от всех болезней; одежда на все случаи жизни и др.). Противоположный вариант: объект «специализируется» на выполнении одной функции (ручка, которой можно писать только письма; магазин для плакс).

«Динамика – статика»

Подвижные объекты становятся неподвижными (земля перестала вращаться), а неподвижные – подвижными («Гном пришел, а дома нет; дом пришел, а гнома нет», бродячие растения, например, у Толкиена: энты – духи деревьев, они сами ростом с дерево и питаются, как деревья, но перемещаются и говорят).

«Прерывистость – непрерывность»

Непрерывные процессы становятся прерывистыми (дыхание раз в неделю, слух только летом и др.), а прерывающиеся – непрерывными (вечный сон, безостановочное разгадывание кроссвордов, непрерывная чистка зубов. Классический пример из «Мастера и Маргариты»: чиновники безостановочно исполняли «Славное море, священный Байкал...»).

«Вынесение – внесение свойств объекта»

Объект находится в одном месте, а какое-то его свойство вынесено в другое место (смерть Кощея в яйце; отдельно находящиеся сила, ум, доброта и др.); свойство может быть привнесено извне (съел рыбу – стал понимать язык животных, выпил из бутылочки – стал смелым).

Желательно, чтобы класс придумывал свои примеры на эти приемы. До урока учитель и ученики могут подобрать примеры из литературы на каждый прием.

Дальнейшая работа может проходить в нескольких направлениях:

выбирается объект (животное, растение, одежда, транспорт, игрушка и др.) и с помощью приемов придумываются его фантастические преобразования;

выбирается известная сказка и с помощью приемов изменяется ее сюжет. Например, Колобок спасается от Лисы, используя прием «Наоборот» («Ускорение – замедление», «Дробление – объединение» и др.);

каждая группа получает название одного приема фантазирования, необходимо придумать как можно больше фантастических объектов;

коллективно придумывается сказка «Приключения Фантазера», в которой для решения различных проблем используются приемы фантазирования;

проводится конкурс рисунков, поделок или сочинений с использованием приемов фантазирования («Необычный велосипед», «Необычная кровать», «Необычный телефон»);

аукцион приемов фантазирования: какой прием самый распространенный, самый интересный, самый универсальный и др.

В конце работы детям предлагается произнести фразу «До новых встреч!» (или аналогичную) как можно более разнообразными способами (используя приемы фантазирования).

*Основная мысль урока:
можно научиться придумывать сказки
про особенности животных.*

1. Игра «Превращалки» (3 мин).

Учитель называет различных животных, которых нужно изобразить. Подбираются такие названия, чтобы несложно было отобразить характерные признаки животных.

Примеры животных для игры:

заяц, верблюд, медведь, крокодил, жираф, олень, лиса, бобр, еж, слон, носорог, кенгуру, крот, хомяк, лев, обезьяна.

2. Беседа о сказках про животных (7–8 мин).

– Какие сказки про животных вы знаете? (Опрос можно провести в виде игры с мячом.)

– ...

– Как вы думаете, почему про животных придумано так много сказок?

– ...

– Звери имеют много общего: у всех четыре лапы, хвост, туловище, голова... При этом каждый зверь чем-то отличается от остальных: у большинства зверей уши короткие, а у зайца длинные; медведь большой, а хвост у него совсем маленький; у жирафа длинная шея, а у слона длинный нос – хобот; у зебры шкура полосатая, а у ежика – колючая... Приведите свои примеры, чем одни животные отличаются от других.



— ...

— *Вы называли много сказок про животных, но бывают такие сказки, в которых объясняется, почему одни животные отличаются от других: «Почему у бурндука полоски?», «Откуда у кита такая глотка?», «Откуда у носорога шкура?», «Отчего у верблюда горб?» и др.*

И оказывается, что в шкуру носорога попали крошки, слоненку нос вытянул крокодил, у бурндука полоски от лапы медведя. Можете ли вы привести примеры сказок «с объяснениями»?

— ...

3. Работа в группах «Сказки от слова "Почему?"» (10–12 мин).

Каждая группа получает название сказки для объяснения какой-либо особенности животного («Почему ежи колючие?», «Отчего у оленя рога?», «Почему кроты слепые?» и др.).

Нужно придумать сказку, используя план:

1. Давным-давно этой особенности не было. (Например, ежики были гладкими.) Чем это было плохо?

2. Как появилась эта особенность?

(Придумать сюжет, как, например, появились колючки у ежика: уснул под елкой, нашел мешок с гвоздями, прилепил кожуру каштана и др.)

3. Как изменилась жизнь, чем это стало лучше? (На колючки можно накалывать яблоки и грибы, колючки защищают от врагов и др.)

Сказки оцениваются с точки зрения оригинальности и проработанности сюжета.

4. Рисование «Сказочные места» (8–10 мин).

— *Животные могут обитать в разных местах: в лесу, в пустыне, в горах, под землей и в воде...*

В сказках животные тоже могут жить в таких же местах, но эти места должны стать необычными, сказочными. Нарисуйте, как вы себе представляете, сказочный лес (сказочное болото, сказочную пустыню), чтобы было понятно, что местность эта – необычная.

— ...

Возможно парное и групповое выполнение задания по желанию учащихся.

Рисунки оцениваются по критерию новизны, умению отстроиться от привычного образа (при создании рисунков могут быть применены приемы фантазирования).

5. Домашнее задание (3 мин).

«В какое животное мне хотелось бы уметь превращаться и почему?»

По желанию учащиеся могут не только ответить на вопрос, но и сочинить сказку о своих приключениях.

6. Упражнение «А почему?» (5–6 мин).

Класс делится на две команды, которые поочередно задают одна другой вопросы про животных.

Например: «А почему слоны не летают?», «А почему вымерли динозавры?», «А почему зайцы на мотоциклах не ездят?»

Необходимо быстро и оригинально (по возможности остроумно) ответить на них.

Например: «Потому что боятся скворечники ломать!», «Потому что скушали друг друга!», «Потому что они ездят в троллейбусах!» (из ответов учащихся).

7. Подведение итогов урока (3–4 мин).

Можно обсудить, как изменилась бы жизнь людей, если бы все животные вдруг исчезли.

*Основная мысль урока:
существуют способы прогнозирования.*

1. Игра «Чего раньше не было?» (3–4 мин).

В форме игры с мячом предлагается назвать предметы, которые появились в наше время, которых «раньше», «сто лет назад» не было.

Игра проводится в быстром темпе на выбывание, в конце остаются двое игроков — «знатоки истории».

2. Беседа о будущем (6–7 мин).

— Люди всегда мечтали о будущем, и сейчас есть немало предметов, которые раньше описывались только в сказках: современный самолет — это сказочный ковер-самолет; яблочко на золотом блюдечке, которое могло показывать, где что происходит, — это телевизор... Какие еще подобные предметы вы можете назвать?

— ...

— И сейчас фантасты думают о будущем, представляя различные предметы и возможности, которых у нас нет. В фантастике можно прочитать о полетах к далеким галактикам, об умении перемещаться во времени, о бессмертии, о питании солнечной энергией...

А как вы себе представляете будущее?

Примечание. Желательно, чтобы учащиеся обосновывали свои прогнозы. Например: «Я думаю, что в будущем смогут оживить динозавров, потому что уже сейчас проводятся опыты по клонированию животных».

3. Проверка домашнего задания (5–6 мин).

— *Возможно, что в будущем люди смогут принимать внешний вид других существ, в том числе и животных.*

Домашние работы анализируются с точки зрения оригинальности и проработанности идеи.

В конце можно обсудить, что хорошего и что плохого в том, что люди смогут изменять свой облик.

4. Работа в группах «Прогнозирование» (4–5 мин).

Каждая группа получает название объекта. Нужно описать, каким он станет в будущем.

Желательно подбирать названия объектов с четко выраженной функцией (назначением).

Примеры объектов:

самолет (перемещает людей на далекие расстояния), ручка (оставляет след на бумаге), утюг (гладит), лампочка (освещает), часы (показывают время), холодильник (сохраняет продукты), спички (зажигаются) и др.

По окончании работы учитель собирает листочки с прогнозами, обсуждение проводится позже.

5. Беседа о способах прогнозирования (7–8 мин).

— *Когда люди хотят усовершенствовать предмет, придумать, каким он станет в будущем, они могут «просто» выдумывать, как вы это только что делали. Такой ход мысли похож на блуждание. Если же вы хотите, чтобы ваши мечты осуществились, ход мысли следует направить. Для этого существуют специальные правила (алгоритм).*

Первый шаг алгоритма: выбираем объект для усовершенствования и называем его функцию.

Например, больница, нужна для лечения людей.

Второй шаг алгоритма: анализ, что хорошего и что плохого есть в данном объекте. Что вы можете сказать о больнице?

— ...

— *Третий шаг алгоритма: прогноз (объект в будущем). Существуют три уровня прогнозирования. По прогнозу первого уровня больница не будет иметь тех недостатков, которые есть в современной больнице. В новых больницах будет много игрушек, негорючие лекарства и безболезненные уколы... Что еще будет хорошего или не будет плохого в такой больнице?*

— ...

— *Прогноз второго уровня: объекта нет, а его функция выполняется. Больниц не станет, а люди лечатся будут. Как такое может быть?*

(По книгам; через компьютер; все будут знать, как надо лечиться: каждый человек будет врачом и сможет лечить сам себя.)

— *И наконец, прогноз третьего уровня: нет объекта и функция его не нужна. Больниц не станет, и люди вообще не будут болеть. Как такое может быть?*

— ...

— *Получается, что больница будущего — это когда никаких больниц нет, потому что люди не болеют.*

На доске записываются три уровня прогнозирования:

1-й уровень: объект без отрицательных свойств;

2-й уровень: объекта нет, его функция выполняется;

3-й уровень: объекта нет, и его функция не нужна.

6. Домашнее задание (3 мин).

Описать школу будущего (на любом уровне прогнозирования).

7. Продолжение работы в группах

«Прогнозирование» (10 мин).

Необходимо придумать, каким будет объект в будущем на каждом из трех уровней прогноза.

В случае затруднений учитель помогает сформулировать требования на третьем уровне.

Например: «Холодильника нет, но продукты не портятся», «Ручки нет, но ничего записывать не нужно», «Самолетов нет, но перемещаться не надо» и др.

Оцениваются правильность работ и оригинальность идей на втором и третьем уровнях.

7. Подведение итогов урока (3–4 мин).

Учитель зачитывает прогнозы групп, высказанные в начале урока, предлагает сравнить с последующими прогнозами и сделать вывод об эффективности разных способов придумывания.

Урок проводится по индивидуальным планам учителей.

Рекомендуется построение урока из четырех частей.

1. Повторение основных разделов курса: вспомнят основные темы, игры, упражнения и задания; можно организовать выставку ученических работ.

2. С целью проверки эффективности обучения проведение контрольной работы с таким же содержанием, какое было на первом уроке:

1. Дорисуй фигуры и подпиши, что получилось.



2. Сочини загадку про школьную принадлежность.

3. Нарисуй фантастическое животное.

4. Школа будущего (рассматриваются домашние задания).

После выполнения заданий учитель раздает работы, выполненные в начале года.

Ученикам предлагается сделать собственные выводы о результатах обучения на уроках «Мир фантазии».

Учитель предлагает устно или письменно выразить свое отношение к предмету, ответив на вопросы:

Чему я научился на уроках «Мир фантазии»?

Мое отношение к этому уроку?

По желанию учащиеся могут нарисовать урок «Мир фантазии».

3. Анкетирование «Если бы я был волшебником».

Вопросы анкеты написаны заранее на доске или распечатаны для каждого ученика.

Примерное содержание анкеты:

Если бы я был волшебником, что бы я пожелал:
для себя;

для своей семьи;

для нашего класса;

для нашего города;

для нашей страны;

для всех людей на Земле?

Ответы детей в классе не обсуждаются.

После ознакомления учитель может возвратить анкеты детям или родителям.

4. Беседа о творчестве.

Основная мысль беседы: «Все творчески — иначе зачем?» (девиз основателя коммунарского движения И. П. Иванова).

Показать, что придумывать новое, изобретать, фантазировать — значит делать свою жизнь и жизнь окружающих лучше, ярче, интереснее, увлекательнее. Творческое, нестандартное отношение нужно всегда, чем бы человек ни занимался.

В конце урока учитель благодарит детей за работу в течение года и желает ребятам, чтобы знания, полученные на уроках «Мир фантазии», помогли сбываться их мечтам.

В. Берестов **ЖАР-ПТИЦА**

Чудесный свет увидя вдалеке,
К нему рванулся юноша горячий.
Перо жар-птицы у него в руке
Горит, переливаясь! Вот удача!
В тряпицу парень завернул перо,

За славою отправился в столицу.
Но, изумившись, молвил князь: «Добро!
Сыскал перо — так добывай жар-птицу!»
...Он шел сквозь чащу, горы пересек,
С драконом бился, сто смертей изведal.
Сказал народ: «Вот это человек!»,
Когда вернулся юноша с победой.
Удача хороша, когда она
Не дар судьбы, завернутый в тряпицу,
Когда она мечтой озарена...
Сыскал перо — так добывай жар-птицу!

Литература

1. *Алтишуллер Г. С.* Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения // *Шанс на приключение* /сост. А. Б. Селюцкий. Петро-заводск, 1991.
2. *Ардашева Н. И.* и др. Истории про... Ульяновск, 1993.
3. *Афанасьев С., Коморин С.* 100 творческих конкурсов. Кострома: ИМЦ, 1995.
4. *Без лица в личине* /сост. А. М. Сукач. Гомель: ИПП «Сож», 1993.
5. *Белобрыкина О. А.* Речь и общение: популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1998.
6. *Беннет С., Беннет Р.* Играем ожидая / пер. с англ. М.: ТКО АСТ, 1996.
7. *Боно Э.* Учите вашего ребенка мыслить /пер. с англ. Мн.: ООО «Попурри», 1998.
8. *Винокурова Н.* Лучшие тесты на развитие творческих способностей: книга для детей, учителей и родителей. М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.
9. *Волина В.* Веселая грамматика. М.: Знание, 1995.
10. *Вуджек Т.* Тренировка ума (упражнения для развития повышенного интеллекта). СПб.: Питер Пресс, 1996.
11. *Выготский Л. С.* Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.

12. *Гатапов Ю. Б.* Курс развития творческого мышления (по методу Дж. Гилфорда и Дж. Рензули). Первый год обучения (для детей 6–10 лет). СПб.: Иматон, 1996.

13. *Гафитулин М.* Уровни новизны: методика оценки творческой деятельности и получения новизны // Адукацыя і выхаванне. 1994. № 9.

14. *Гафитулин М. С.* Курс РТВ. Изучение темы «Фантазия как творчество» (рукопись в фонде ЧОУНБ). Жуковский, 1989.

15. *Гафитулин М. С., Сичев С. В.* «Система Пи» // Журнал ТРИЗ. 1991. 2 февр.

16. *Гин А. А.* «Да» и «нет» говорите // Педагогика + ТРИЗ: сб. статей для учителей, воспитателей и менеджеров образования. Вып. 2. Гомель: ИПП «Сож», 1997.

17. *Гин С. И.* Изобретательские ситуации в детской литературе (рукопись в фонде ЧОУНБ). Гомель, 1990.

18. *Гин С. И.* Мир фантазии. Гомель, 1995.

19. *Гин С. И.* Мир человека. Гомель, 1993.

20. Городская олимпиада «ТРИЗ-99»: сб. методических материалов. СПб., 1999.

21. *Горячев А. В. и др.* Информатика в играх и задачах. 4 класс (1–4): методические рекомендации для учителя. М.: Баласс, 1999.

22. *Дьяченко О. М.* Воображение дошкольника. М.: Знание, 1986. (Нар. ун-т. Пед. фак. № 5).

23. *Заика Е. В.* Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. 1993. № 2.

24. Задачи и упражнения по развитию творческой фантазии учащихся. М.: Просвещение. 1985.

25. *Зельцерман Б. А., Роголева Н. В.* Учись! Твори! Развивайся! (Игры для развития мышления, речи,

общения, творчества). Методическая разработка. Рига, 1997.

26. *Зельцерман Б. А., Рогалева Н. В.* Учись! Твори! Развивайся! — 2 (Игры для развития мышления, речи, общения, творчества). Методическая разработка. Рига, 1997.

27. *Зельцерман Б. А., Рогалева Н. В.* Учись! Твори! Развивайся! — 3 (Игры для развития мышления, речи, общения, творчества). Методическая разработка. Рига, 1998.

28. *Злотин Б. Л., Зусман А. В.* Месяц под звездами фантазии. Кишинев: Лумина, 1988.

29. Игры — обучение, тренинг, досуг / под ред. В. В. Петрушинского. М.: Новая школа, 1994.

30. *Клеймихина Т. В., Крейнина С. А.* От Незнайки до... СПб.: Акцидент, 1996.

31. *Коломинский Я. Л.* Беседы о тайнах психики. Мн.: Юнацтва, 1990.

32. *Коломинский Я. Л., Панько Е. А.* Учителю о психологии детей шестилетнего возраста. М.: Просвещение, 1988.

33. *Корзун А. В.* Веселая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн.: Университетское, 2000.

34. *Курбатов В. И.* Как развить свое логическое мышление. Ростов н/Д: Феникс, 1997.

35. *Ладошкина С. Н.* Цикл занятий по РТВ с детьми дошкольного возраста (рукопись в фонде ЧОУНБ). Новосибирск, 1990.

36. *Ладошкина С. Н.* Сказочные задачи (рукопись в фонде ЧОУНБ). Новосибирск, 1989.

37. *Литвин С. С.* Развитие творческого воображения (рукопись в фонде ЧОУНБ). Л., 1981.

38. *Лободина С. В.* Как развить способности ребенка. СПб.: Питер Паблишинг, 1997.

39. *Львова С. И.* Там, где кончается слово... (О слитных, дефисных и раздельных написаниях): книга для учащихся 8–11 классов средней школы. М.: Просвещение, 1991.

40. *Матюгин И. Ю., Рыбникова И. К.* Методы развития памяти, образного мышления, воображения. М.: Эйдос, 1996.

41. *Матюгин И. Ю. и др.* Как развить внимание и память вашего ребенка: книга для детей и их родителей. М.: Эйдос, 1995.

42. *Мурашковская И. Н., Валюмс Н. П.* Картинки без запинки. СПб., 1995.

43. *Мурашковская И. Н.* Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста // «Педагогика + ТРИЗ»: сб. статей для учителей, воспитателей и менеджеров образования. Вып. 2. Гомель: ИПП «Сож», 1997.

44. *Мурашковская И. Н.* Когда я стану волшебником // Познание: инф.-метод. сборник для учителей и учащихся. Вып. 5. Рига, 1993.

45. *Нестеренко А. А.* Программа по курсу «Развитие творческого воображения (РТВ) на базе Теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) для начальных классов базовой школы» (рукопись). Петрозаводск, 1999.

46. *Нестеренко А. А.* Кит и Кот: один прием придумывания сказок (рукопись). Петрозаводск, 1991.

47. *Нестеренко А. А.* Страна загадок. Ростов н/Д, 1993.

48. *Никитин Ю. З., Никитина Е. Ю.* Развитие сообразительности у детей. Екатеринбург: АРД ЛТД, 1999.

49. *Паскаль М. В.* Рабочий материал по РТВ. Экспериментальная программа «Развитие творческого воображения» (рукопись). Бэлыц (Молдова), 1989.

50. Развитие творческих способностей детей с использованием элементов ТРИЗ: тезисы докладов Второй региональной научно-практической конференции, Челябинск. Челябинск, 1999.

51. *Римман А. Г.* Развитие творческого воображения: учебно-методическое пособие. Самара, 1988.

52. *Родари Дж.* Грамматика фантазии. М.: Прогресс, 1978.

53. *Родари Дж.* Сказки. Мн.: Юнацтва, 1987.

54. *Рубина Н. В.* Школа сказок. Курс развития творческого воображения (РТВ) для 1 класса. Петрозаводск, 1997.

55. Сборник загадок / сост. М. Т. Карпенко. М.: Просвещение, 1988.

56. *Сидорчук Т. А.* Методы развития воображения дошкольников. Ульяновск, 1997.

57. *Сидорчук Т. А.* «Пьем по утрам остаток черной ночи...», или Два приема составления метафор // Педагогика + ТРИЗ: сб. статей для учителей, воспитателей и менеджеров образования. Вып. 5. М.: Вита-Пресс, 2000.

58. *Синицина Е. И.* Умная тетрадь. Серия «Через игру — к совершенству»: Популярное пособие для учителей, гувернеров и воспитателей. М.: Лист, 1998.

59. *Страуниг А. М., Страуниг М. А.* Игры по развитию творческого воображения по книге Джанни Родари «Грамматика фантазии». Ростов н/Д, 1993.

60. *Сухин И. Г.* Незнайка, Хоттабыч, Карлсон и все-все-все: сб. литературных викторин, кроссвордов и чайнвордов для детей. М.: АСТ, 1992.

61. Творческие задания в работе с дошкольниками: сборник методических материалов НМЦ № 242 «Садко» / под общ. ред. Т. А. Сидорчук. Челябинск, 2000.

62. *Тихомирова Л. Ф.* Упражнения на каждый день: Логика для младших школьников: популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1998.

63. Упражнения для развития творческого воображения. Свердловск, 1988.

64. *Шустерман М. Н.* Новые приключения Колобка. М.: Педагогика-Пресс, 1993.

Содержание

От автора	3
Диалог с оппонентом	5
Разговор с единомышленником	8
Календарно-тематическое планирование	12
Урок 1. Понятие о фантазировании	14
Урок 2. Понятие о психологической инерции	20
Урок 3. Развитие ассоциативности. Критерии новизны	28
Урок 4. Ассоциативные загадки	33
Урок 5. Метафоры	37
Урок 6. Значение ассоциативности	41
Урок 7. Развитие ассоциативности: обобщение	47
Урок 8. Прием «Объединение»	48
Урок 9. Морфологический анализ	52
Урок 10. Игры со словами	56
Урок 11. Конструктор игр	63
Урок 12. Придумывание сказок	69
Урок 13. Прием «Морфологический анализ». Обобщение	76
Урок 14. Признаки объектов	78
Урок 15. Действия объектов	82
Урок 16. Метод фокальных объектов	87
Урок 17. Приемы фантазирования Дж. Родари. «Круги по воде»	90
Урок 18. Приемы фантазирования Дж. Родари. «Бином фантазии». «Произвольная приставка»	98

Урок 19. Прием «Что потом»	105
Урок 20. Прием «Творческая ошибка»	110
Урок 21. Обобщение приемов фантазирования Дж. Родари	116
Урок 22. Прием «Оживление»	118
Урок 23. Прием «Увеличение - уменьшение»	124
Урок 24. Прием «Ускорение - замедление»	128
Урок 25. Метод Робинзона	133
Урок 26. Прием «Наоборот»	141
Урок 27. Прием «Связки антонимов»	148
Урок 28. Обобщение приемов фантазирования	155
Урок 29. Сказки про животных	158
Урок 30. Фантазирование и прогнозирование	161
Урок 31. Итоги обучения	165
Литература	168

Учебное издание

Гин Светлана Ивановна

МИР ФАНТАЗИИ

Учебно-методическое пособие
для учителей начальных классов

Редактор *Л. Н. Соловьева*

Компьютерная верстка *Н. А. Смирнова*

Дизайн обложки *В. В. Домненкова*

Подписано в печать 11.07.2007. Формат 60×84 1/16. Бумага офсетная.
Гарнитура Grand. Печать офсетная. Усл. печ. л. 10,2. Уч.-изд. л. 8,5.
Тираж 3000 экз. (2-й завод — 1001-2000 экз.). Заказ 515.

Республиканское унитарное предприятие
«Информационно-вычислительный центр
Министерства финансов Республики Беларусь».
ЛИ № 02330/0056921 от 01.04.2004.
ЛП № 02330/0056683 от 29.03.2004.
220004, г. Минск, ул. Кальварийская, 17.
<http://www.ivcmf.by> e-mail: ivc@ivcmf.by